DICAS
Agora com códigos para GameShark

Edição Nº 129
Julho de 1998
R$ 3,50

Abril Jovem

GRÁTIS

SÓ DICAS GOLD

BLASTO (PST)
Vá até o final no jogo mais engraçado do momento

DIRETO DOS EUA
- Tomb Raider 3
- Zelda 64
- International 98

PST/N64 & PC

MORTAL KOMBAT 4
- Os golpes e fatais
- As diferenças entre as três versões

BIO FREAKS (N64)
Os melhores golpes dos ciborgues

SEGA 128 BITS DREAMCAST

ESPETACULAR!

- Você vai jogar em casa com a qualidade dos fliperamas
- E funciona na Internet

O que ele vai ter, como serão os jogos e quanto vai custar

3451/1
ISSN 0104-1630

START

Nós somos multisistemas!

Nossa capa: Sonic apresenta o Dreamcast. Foto e desenhos originais da Sega.

Galera, quem der uma passada de olhos rápida por este Start nem vai perceber, mas está aumentando o número de lançamentos multisistemas (para vários videogames ao mesmo tempo). Além dos games que você já confere na lista, para duas ou mais máquinas, há outros: Bio Freaks de PST e Dark Omen de PC, que não avaliamos a tempo para esta edição e assim por diante. Isso deixa todo os jogadores contentes e reforça uma crença nossa: revista de videogames legal deve ser multisistemas.

Esperamos que vocês curtam esta edição. Nossa superpromoção de 7º Aniversário começou a esquentar agora. Torça para ser um dos 125 premiados! Continues ilimitados para todos da

Equipe Ação Games

Megabytes ou Megabits?

Qual a diferença entre Megabits e Megabytes?

Edson Von Sucro
Belo Horizonte, MG

Caro Edson, a pergunta é boa e vamos responder. Mas prepare-se porque não é muito simples.

Os jogos em cartuchos têm a memória medida em Megabits desde a Era do Nintendo e do Master System. Já os games em CD-ROM vêm medidos em Megabytes. Com isso, os jogos do Nintendo 64 continuam sendo medidos em Megabits, enquanto os do Playstation, Saturno e PC passaram para Megabytes, que são unidades oito vezes maiores.

Para saber qual a memória de um jogo do Nintendo 64 em Megabytes, pegue o valor e divida por 8. Dá o número quase exato. Por exemplo: Yoshi's Story têm 128 Megabits (e dividindo-se por 8) equivale a 16 Megabytes. É pouco, se você comparar com os 570 Megabytes do Tekken 3 do Playstation. O resultado é que os cartuchos do Nintendo 64 ficam sem os filmes, computações gráficas e, às vezes, até sem muitas opções.

Mas não conclua, só por isso, que um videogame é pior que o outro, porque eles funcionam de forma diferente. A Nintendo prioriza jogabilidade e velocidade de jogo; assim, o N64 é como uma moto de última geração, enquanto o Playstation talvez se pareça mais com um ótimo automóvel: cabe mais coisa e até serve para fazer mais coisas, mas tem menos agilidade que a moto. Sacou? Infelizmente a Nintendo adiou o DD64 para o ano que vem, mas ele promete ser um ótimo bagageiro de memória para os jogos.

Mundo PC

Estou entrando agora no mundo dos PCs e gostaria de saber como eu faço para plugar dois controles no micro? Qual é o melhor: Flight Simulator ou Fifa 98?

Risa A.Lopes Cançado
Belo Horizonte, MG

Hello, Risa, o negócio é simples e não sai caro: procure uma loja especializada e compre os joysticks para PC com um adaptador para ligá-lo à CPU. Bingo! Quanto aos dois games, ambos são ótimos!

Scorpion em A Próxima Vez (Next Time). Caneta e lápis animais do Cláudio M. Santos, de Fabriciano, MG.

Senna Campeão, Desenho a caneta do Giliard Góes Santos, de Eunápolis, BA.

Sonic da Nintendo

Meu filho Felipe ganhou a fita Sonic 4 do Super Nintendo e está tendo dificuldades para passar da fase 3.

Johnny Messias Gomes
Brasília, DF

Alô, papai Johnny, temos novidades para você e o Felipe: Sonic é o mascote oficial da Sega e esse cartucho é completamente pirata. Na verdade, trata-se do jogo do Ligeirinho, no qual os piratas incluíram o Sonic. Como o jogo do Ligeirinho (Speed Gonzalez) não foi publicado fase a fase pela revista, também não há uma edição que possamos recomendar. Quer uma sugestão? Procure alguém ligado nesse jogo. Geralmente o pessoal das locadoras dá uma força.

Os melhores do N64?

Quais são os três melhores jogos do Nintendo 64? Sairá Resident Evil 64?

Heron Luiz do Valle
Americana, SP

Heron, o gosto de um jogador é diferente do de outro. Em todo o caso, vai a opinião do Odair Júnior, editor da revista: os prediletos dele são GoldenEye 007, International 64 e Star Wars - Shadows of the Empire. Não há previsão de um Resident Evil para o Nintendo 64.

Sakura. Hidrocor do Fábio M.de Souza Santos, de Campo Grande, MS.

Os autores dos desenhos e dicas desta edição receberão uma camiseta exclusiva Ação Games. Participe você também!

Encalhados no 007

Parabéns pelos sete anos. Gostaria de saber como conseguir o Só Dicas Gold com o debulho completo do 007.

Pedro Cunha Amaral
Petrópolis, RJ

Gostaria de receber alguma dica ou as fases de 007 do N64 porque e perdi a edição.

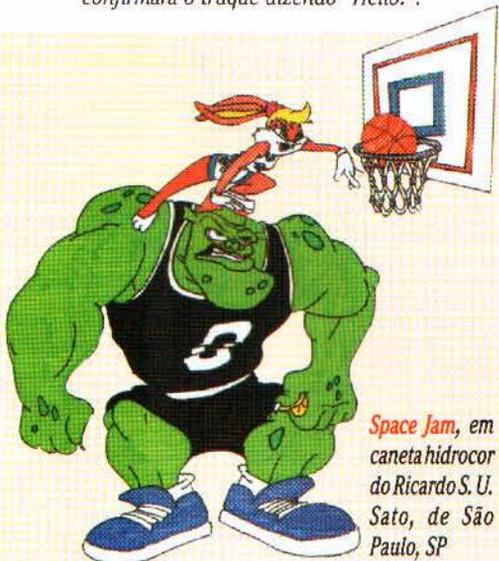
Fabiana dos Santos Câmara
Diadema, SP

Pedro e Fabiana, fizemos um suplemento Só Dicas Gold no capricho com GoldenEye 007, detalhado até o final, no modo mais difícil. Mas você pode usá-lo para jogar também nos modos mais fáceis. Saiu na edição Nº 123, de janeiro deste ano. Encomende à Dinap, pela Caixa Postal 2.505, CEP 06053-990, ou pelo telefone (011) 810-4800.

OddWorld com Dicas

Já liguei e escrevi para um monte de revistas, mas nenhuma soube me responder. Não sei como salvar o jogo e... (segue uma lista de problemas).

Henrique Andrade Chaves
São Paulo, SP

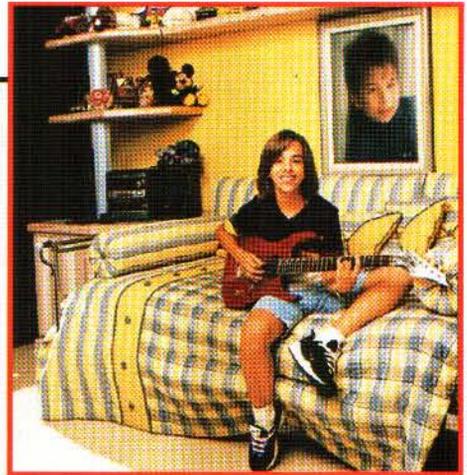
Caro, Henrique, Oddworld é muito legal, mas é longo e não há ninguém da equipe detonando o CD. Fique com dois truquezinhos, para usar enquanto não desvenda os mistérios do jogo. Quanto aos Saves, só dá para fazer ao final de cada fase e é preciso apenas ter o Memory Card. Seleção de fases: na tela principal, segure R1 e faça a seqüência: ↓→←→■●■▲●→←. Para ver todas as animações do game, repita a operação trocando a série pela seguinte: ↑←→■●■→←↑→. Nos dois casos, Abe confirmará o truque dizendo "Hello!".

Space Jam, em caneta hidrocor do Ricardo S. U. Sato, de São Paulo, SP

Detonador
Júnior é ligado em futebol e corrida

Foto: Domingues

Júnior com a guitarra no seu quarto

Viagens, gravações, escola, shows em todos os cantos do país, enfim, agenda lotada. Assim é a rotina do cantor-mirim Júnior, da dupla Sandy & Júnior, filhos do cantor Xororó. Mas como todo bom detonador, Júnior sempre arruma um tempo para detonar no Nintendo 64 e tem quase toda a coleção de cartuchos do console.

"Quando dá, brinco uma hora por dia. Sou viciadão no International 64." Além de futebol, Júnior curte corrida e já terminou Cruisin' USA, Mario Kart e se diverte muito com Extreme-G. "Gosto bastante do modo Battle deste game." Ele prefere jogar em turma: "tenho três joysticks e sempre chamo os amigos", revela. Quanto à sua irmã Sandy, Júnior diz que ela até se esforça no videogame. "Ela já tentou jogar futebol, mas prefere Pilotwings porque acha bonitinho", entrega.

7 Anos Detonando

Salve! Salve! Salve, Ação Games!

Sou muito grato pelo belíssimo trabalho nesses 7 anos. A edição de aniversário estava 10. Um show! Continue assim, que está ótimo.

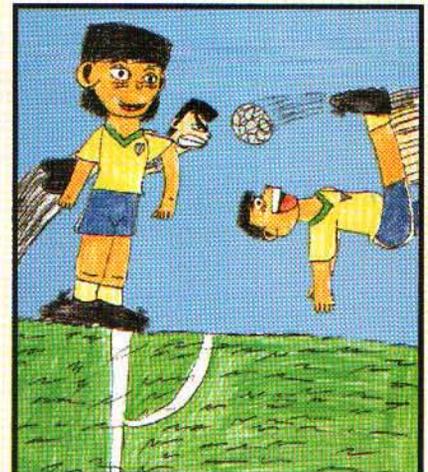
Sandro Miranda do Nascimento
Rio de Janeiro, RJ

Obrigadaço Sandro e toda a galera que nos escreveu parabenizando pelo 7º aniversário. Obrigado, gente! Pena que ninguém nos mandou outro presente...

AÇÃO GAMES

ESCREVA PRA GENTE

As questões de interesse geral são respondidas na própria revista. Nos reservamos o direito de editar e abreviar as cartas para evitar a repetição de temas ou perguntas respondidas na edição anterior. As melhores dicas e desenhos enviados são premiados com uma camiseta exclusiva, a critério da redação.

Caixa Postal 3042 CEP 06220-990
Internet, novo endereço:
agames@email.abril.com.br
Fax: (011) 3037-4961

FIFA International Soccer. Desenho a lápis com o jogão dos sonhos do Ricardo Dionísio Adão, de Duque de Caxias, RJ.

Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)
Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Diretor de Recursos Humanos: Egberto de Medeiros
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.
Diretor de Publicidade: Milton Longobardi

DIVISÃO JOVEM
Diretor - Superintendente: Anthony R. L. Seadon

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Editor: Odair Braz Junior
Diagramador: Renato Viliegas
Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Antonio C. Saraiva, Humberto Martinez, Ivan David, Leo Santiago, Roberrto Sadovski, Tony Cavalheiro (análise de jogos), Mozart LaTorre (edição de Arte) e Tadeu C. Pereira (texto e ilustrações) no Suplemento

APOIO EDITORIAL
Depto. de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza

COMERCIAL
Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira
Gerente de Marketing: Joaquim Celestino
Gerente de Projetos Especiais: Fabiana Costa Caporal
Gerente de Produto: Sérgio Ferreirinho

PUBLICIDADE
Gerente: Marlene Bielenki Hadid
Executivas de Contas: Leticia di Lallo, Selma Teixeira da Costa
Coordenadora: Juliana de Moura
Escritórios Regionais:
Rio de Janeiro - tel.: (021) 546-8169, fax: (021) 556-8264
Belo Horizonte - tel.: (031) 261-6104, fax: (031) 261-7114
Porto Alegre - tel.: (051) 231-5899, fax:(051) 231-4857
Curitiba - tel./fax: (041) 352-2426
Brasília - tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
Gerente: Eliseu Urban

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. - Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 129, Julho de 1998. **São Paulo - Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:** Av. das Nações Unidas, 7.221, CEP 05425-902 ou Caixa Postal 66.254 - CEP 05315-970, telefone (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961. E-mail: agames@email.abril.com.br. **Números atrasados:** as seis últimas edições, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro ou à distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à Dinap, Caixa Postal 2505 - CEP 06053-990, Osasco, SP, fax (011) 868-3018; telefone (011) 810-4800; via Internet pelo endereço www.dinap.com.br ou pelo E-mail dinap.na@email.abril.com.br. Pagamento pelos cartões Visa, Credicard ou Diners, ou cheque nominal, ao preço da última edição em banca mais despesas postais.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

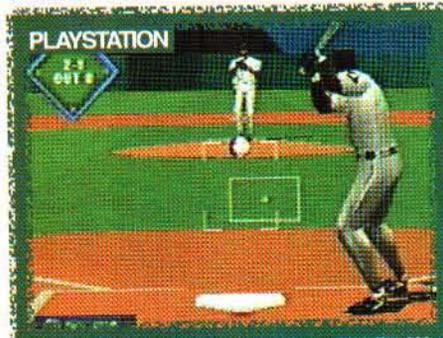
PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.
VICE-PRESIDENTES: Angelo Rossi, Fatima Ali, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald, Placido Loriggio.

Breath of Fire 3

RPG, da Capcom, 1 jogador, Memory Card. RPG muito divertido e com bastante ação. Mas é estupidamente difícil encontrar todos os itens e mágicas escondidos nas fases. **Nota 8,0**

Guilty Gear

Luta, da ARC System Works, 1 ou 2 jogadores, Memory Card, Dual Shocker - Ótimo jogo 2D, mas com visual caprichado como o de KOF 97. Você joga com espadas e pode terminar a luta com um único golpe. Vamos debulhar em breve. **Por hora, leva uma nota 9,0 fácil!**

MLB '99

Beisebol, da Sony Interactive, 1 ou 2 jogadores, Memory Card - Bom jogo de beisebol, bem fiel às regras. A jogabilidade é muito boa, fica fácil rebater quase todas as bolas. Os gráficos estão bem legais, mas o desafio é alto mesmo no nível mais fácil. O computador joga bem pacas! **Nota 8,0**

World League Soccer

Futebol, da Coconuts Japan, 1 ou 2 jogadores, Memory Card, CD japonês - Gráficos razoáveis, som legal e boa resposta aos comandos, com velocidade de jogo até exagerada. As opções em japonês complicam um pouco. **Nota 8,0**

The Atari Collection 2

Coletânea, da Midway, 1 ou 2 jogadores, Memory Card - Tem Paperboy, Cristal Castles, Road Blasters, Gauntlet, Marble Madness e Millipede. Para quem já tem os primeiros fios de cabelo branco mas ainda joga. **Nota 8,0**

Enigma

Adventure, da Koei, 1 jogador, Memory Card, CD japonês *- Gráficos, jogabilidade e animações bem legais. O desafio pega pra valer. São três personagens com inimigos e lugares diferentes.* **Nota 9,0 tranqüilamente**

Super Tempo

Aventura, da Mediaquest, 1 jogador, CD japonês - Game de aventura parecido com Rayman, para a galera miúda. O visual é muito legal, mas o game é um pouco difícil de jogar. **Nota 7,5**

Speed Power Gun Bike

Corrida/Ação, da Inti Creates, 1 jogador, Memory Card, CD japonês *- Game no estilo Transformers, muito inovador e com gráficos bons. Mas a jogabilidade atrapalha e torna o desafio quase intransponível. Espere a dica de invencibilidade.* **Nota 6,5**

Waku Waku Bowling

Boliche, da Coconuts Japan, 1 ou 2 jogadores, CD japonês *- Boliche com personagens vetoriais e jogabilidade fácil. Mas o visual é muito pobre e o som é meia-boca.* **Nota 6,0 sem strike!**

Rama

Adventure, da Sierra, 1 jogador, Memory Card, CD japonês *- Adventure em 1ª pessoa com gráficos, jogabilidade e desafio legais. Mas os diálogos em japonês inviabilizam jogá-lo.* **Nota 7,5**

Savaki

Luta, da Cynus, 1 ou 2 jogadores *- Game de luta bem fraquinho, com gráficos feios e jogabilidade ruim. Por que será que fizeram?* **Nota 5,0**

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3

ATLANTA 1998

A FEST
VIDEO

Cobrimos a maior feira mundial de videogames e mostramos todas as novidades. Você está pronto para o impacto?

Por Odair Braz Junior e Ivan Cordon

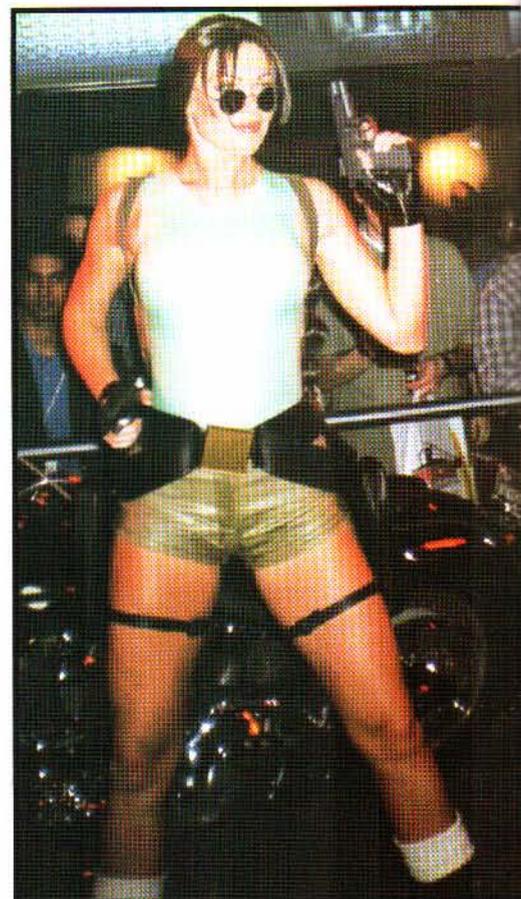
O mundo dos gamemaníacos foi sacudido nos dias 27 a 30 de maio, com a maior feira de videogames e jogos para computador do mundo, a E3 - Electronic Entertainment Expo. A feira aconteceu em Atlanta, Estados Unidos e Ação Games esteve lá para conferir tudo. O grande evento da feira foi o anúncio do lançamento do novo videogame de 128 Bits-CD da Sega em aliança com a Microsoft, o DreamCast, que promete provocar estragos no quintal da Sony e da Nintendo.

O Playstation foi, de novo, o console mais premiado com volume de novidades. Mas havia jogos novos para todos os consoles, uma festa completa para quem curte games. Era só andar pelos estandes e sair descobrindo as novidades. Cada empresa instala dúzias de TVs com videogames e computadores, fazem muitas promoções e brincadeiras com o público.

Zoeira nos Estandes

O lugar mais agitado foi o estande da Eidos e não era para menos. Veja na foto a megagostosa Lara que eles levaram para promover a versão demo de Tomb Raider 3 - The Adventures of Lara Croft. A garota era uma xerox da arqueóloga e tirava fotos com a galera, dava beijinhos e coisas do tipo. A rapaziada ficou maluca!

Outra área legal para ser visitada era a da Sony, enorme e lotada de novidades. Uma das maiores atrações era a versão ianque de Gran Turismo, que os pilotos de plantão aguardavam com muita ansiedade. E ficou tão boa quanto a japonesa.

O estande da Nintendo também estava bem agitado, apesar do pouco número de lançamentos. As maiores novidades foram Banjo & Kazooie, Zelda: Ocarina of Time, Mis-

A Eidos levou uma Lara Croft de verdade. Fez um sucesso danado!!!

TA DOS GAMES

✶ A Sega mostrou seu console de 128 Bits-CD, o Dreamcast

✶ A Sony levou um caminhão de jogos novos. Tudo prontinho para sair!

✶ A Nintendo mostrou o Game Boy colorido, mas adiou Zelda para novembro e o DD 64 para 1999

✶ Jogamos: Tomb Raider 3, Metal Gear Solid e Tomorrow Never Dies. Tudo Jogaço!

A Sony montou também um estande do lado de fora da feira, com direito até a telão

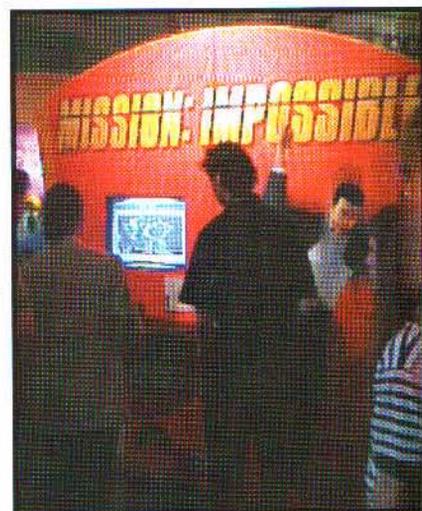
são: Impossível, o Game Boy colorido com seus acessórios e Perfect Dark, sucessor de GoldenEye 007. Para a alegria geral, a Nintendo explodia de quando em quando uma bola gigante cheia de brindes (bonecos, chaveiros etc) e aí era só correr atrás do seu.

A Sega estava mais discreta, pois não tinha grandes jogos para mostrar, mas só o anúncio do Dreamcast (veja matéria completa nesta edição), serviu para abalar as estruturas do mundo dos games.

Bailarinas para o lançamento do game Sailor Moon

MK4 ao Vivo!

As empresas criadoras de jogos barbarizaram! A Midway montou um telão tridimensional (daqueles que você assiste com óculos especiais) mostrando os novos games e levou os principais atores do jogo Mortal Kombat 4, em carne e osso. A GT Interactive levou um cara fortão vestido de Duke Nukem, para tirar fotos com os fãs e promover o novo jogo: Duke Nukem - Time to Kill.

Na MGM a moçada se divertiu com a primeira parte de Tomorrow Never Dies, o novo game de James Bond. A Konami impressionou, com jogos matadores: International SuperStar Soccer 98 para N64 e Playstation, Metal Gear Solid (animalesco) e o novíssimo Silent Hill. Este último vai na linha de Resident Evil e promete arrebentar. E imagine: tudo isso lá, prontinho para quem quisesse jogar. Assim é a E3 e cada uma das novidades você vai ver agora. Comece a babar!

Estande da Ocean. O demo de Missão: Impossível foi um dos mais jogados

Dreamca

A Sega atropela o futuro com um videogame de 128 Bits, duas gerações à frente dos PCs

Por Odair Braz Júnior e Paulo Montoia

Numa coletiva fechada e concorridíssima em Atlanta, a Sega dos Estados Unidos exibiu no dia 26 de junho o que até alguns meses atrás era apenas um boato: o DreamCast, um novo videogame com chip de 128 Bits e leitura por CD-ROM. Se der certo e vier com tudo, a nova máquina vai abalar as estruturas do mercado de videogame, já que tem o dobro da capacidade primária de processamento do N64

A Sega promete lançar a máquina dentro de dois meses (em setembro) no Japão e um ano depois nos Estados Unidos. Ambiciona produzir os melhores jogos do planeta e se tornar a número um. Para isso, fez uma aliança de peso com a Microsoft.

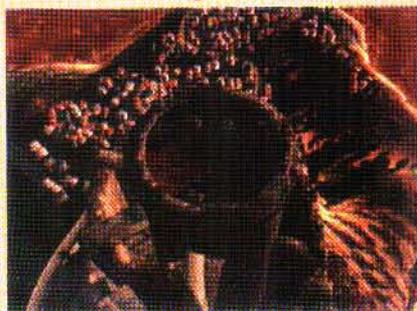
Máquina poderosa

O Dreamcast deverá ser capaz de gerar imagens três vezes melhores e mais velozes que os Arcades atuais e tão bons quanto os futuros arcades mais envenenados que ainda vão pintar em shoppings e fliperamas. Os efeitos em 3D vão rolar em tempo real, rodando até três milhões de polígonos por segundo. Para tentar provar o que disse, a Sega mostrou dois vídeos animalescos de jogos nos States, além de algumas computações gráficas no Japão, uma semana antes.

Força nos jogos em rede

O Dreamcast promete ligar pelo umbigo o mundo dos videogames ao dos computadores, fazendo lançamentos simultâneos, com versões para ambos – DreamCast e PC, construídas na arquitetura Windows, quase sem adaptações. Os novos jogos poderão ser jogados na Internet tanto com o Dream Cast quanto com PCs.

A Sega também promete que dará para fazer Chats (bate-papos) e mandar e-mails (correspondência) na Internet, mas não deu detalhes de como vai ser. E o melhor: um novo e revolucionário acessório, chamado Visual Memory (VMS). Legal pacas!

As imagens do novo videogame

Uma cidade virtual (no alto) e morphs com o rosto presidente da Sega do Japão

A Sega barbarizou. O primeiro jogo exibido num telão foi de uma cidade completa e o outro de uma nave espacial. Eles são realmente animalescos. Os gráficos não vão se formando no meio do caminho: tudo está lá, perfeito, enorme e sem estouros nos closes. A movimentação de pessoas, água e chuva é ultra-realística e embasbacante!

No Japão, a Sega mostrou também um vídeo de morphs no rosto do seu presidente, Syouichirou Irimajiri, que impressionou muita gente.

PDA/ Memory Card

Nome: Visual Memory
O que é: uma mistura de memory card com videogame portátil.
Tela: Cristal líqüido em preto e branco 48 X 32 pontos.
Capacidade de Memória: 128 KBytes
Data de lançamento no Japão: 11/07/1998
Preço de lançamento: Entre 150 e 225 dólares

O quê dá para fazer com ele:
* jogar minigames criados para ele, como portátil.
* Conectá-lo a outro PDA (foto) para jogar em dupla.

* Conectá-lo ao Dreamcast para salvar informações de seu jogo.
* Usar as informações salvas do seu jogo para usar sozinho ou em dupla no DreamCast de outro jogador.

Possibilidades não confirmadas:
* Jogar os minigames do PDA no DreamCast
* Salvar nele informações da Internet carregadas via modem do DreamCast.

O PDA é acoplado deste jeito ao novo videogame

A FICHA DO BICHO

Processador Central - Chip SH4 Hitachi RISC 128 Bits de 200 MHz. Segundo a Sega, ele processa até 360 milhões de instruções por segundo (Mips) e é quatro vezes mais veloz que o Pentium 3 da Intel.
Gráficos- Placa NEC/Videologic Power VR2 Accelerator, que roda até 3 milhões de polígonos por segundo.
Paleta de cores- 1,677 milhões.
Som- Placa Yamaha ADPCM de 64 canais
Drive de CD-ROM- Yamaha de 12 velocidades.
Modem embutido: 33,6 kps (kilobytes por segundo.
Lançamento no Japão: setembro de 1998
Preço: entre150 e 225 dólares
Lançamento nos EUA: setembro de 1999

As parceiras da Sega

Microsoft - É mais que parceira, é sócia. Forneceu o sistema Windows que garantirá compatibilidade com os PCS e será usado também nos Arcades Sega. Por isso mesmo, em princípio, o videogame não vai ter o nome nem da Sega, nem o da Microsoft.

As demais - Hitachi, NEC, Videologic e Yamaha.

OS PRIMEIROS JOGOS E QUEM FARÁ?

Os jogos mais cotados (mas sem confirmação): Virtua Fighter 3, Sega Super GT Sega Rally 2, D2 (da Warp) e Resident Evil 4 (da Capcom). Mas por enquanto, é pura especulação. A Sega fala em dez a doze jogos já no lançamento japonês, em setembro.

As softwarehouses confirmadas: Midway, Acclaim, GT Interactive, Interplay.

A poderosa NINTENDO

Disk Drive 64 só em 1999. Mas a "Big N" mostrou Zelda, o novo GoldenEye e o Game Boy com tela colorida

A Nintendo também preparou novidades de peso para este ano e mostrou o Game Boy com tela colorida, o Game Boy Camera, Perfect Dark (sucessor de GoldenEye), F-Zero, Twelve Tales, Pokémon e por aí vai. Mas a grande notícia acabou sendo o adiamento de Zelda e, principalmente, do DiskDrive 64. Afinal, espera-se que o DD64 permita rodar jogos no console a preços menores do que os cobrados hoje nos cartuchos.

Em entrevista coletiva, o presidente da Nintendo dos Estados Unidos explicou: "Enquanto não tivermos softwares (jogos) não colocaremos o DD no mercado. Não vamos lançá-lo às pressas". Agora confira as principais novidades da Big N.

Pokémon - Game Boy

Godzilla que se cuide! A Nintendo quer repetir nos States o sucesso japonês de Pokémon, que vendeu mais de 8 milhões de cartuchos e virou série animada da TV.

Pokémon é abreviação de Pocket Monsters (monstros de bolso). O jogo é uma mistura de Adventure, RPG e bicho virtual. Seu objetivo é tornar-se um grande treinador de monstrinhos e colecioná-los. Eles vêm em cartuchos vermelho ou azul, com bichos diferentes dentro. No total são 150 bichos. Ligando dois Game Boy dá para colocar os monstros para brigar e também negociá-los para aumentar sua coleção.

Além do cartucho, vem aí o chaveiro Pokémon Pikachu, tipo bicho virtual. Você não precisa alimentá-lo e ele não apita: basta carregá-lo enquanto caminha ou pedala e ele cresce e fica saudável.

Número de jogadores: 1 ou 2 (com cabo de link)

Lançamento: Setembro (sem previsão no Brasil)

Perfect Dark

É da Rare. Este jogo é a evolução de GoldenEye 007, só que deverá vir ainda mais difícil. Os gráficos estão melhor trabalhados e maiores. Tem visão em primeira pessoa e não dá para falar da jogabilidade, já que só foi apresentado em vídeo. A história rola em 2023 e você é uma agente chamada Joanna Dark. Promete muito, mas só jogando pra ter certeza!

Número de jogadores: 1

Lançamento: 1999

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

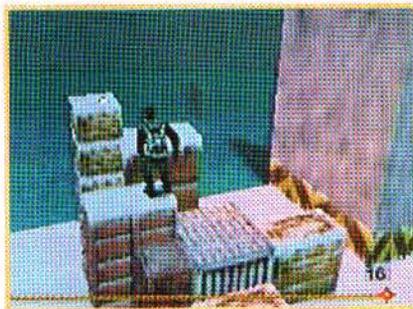
A Nintendo mostrou finalmente o aguardado RPG criado por Shigeru Miyamoto (o pai do Mario). O game sai em 23 de novembro no Japão e promete revolucionar o mundo dos RPGs. Os gráficos não são mais naquele padrão que todos já conhecem. Agora os cenários são vastos e enormes, o jogador terá mais de um tipo de visão, a jogabilidade é incrível e os inimigos são sempre muito ameaçadores. Os efeitos visuais como explosões e batalhas são fantásticos. Mas também não é para menos: são 256 Megabits (32 Megabytes) de memória, o que torna Zelda o maior jogo da Nintendo em todos os tempos.
Número de jogadores: 1
Lançamento: novembro

Extreme-G 2

A Acclaim deu uma abaixada de bola nesta nova versão. O Extreme-G 2 não está tão alucinado, tem gráficos e efeitos especiais legais mas menos nervosos. Em compensação a jogabilidade é melhor. No primeiro game você acelerava, fechava os olhos e mandava ver. Agora você tem a oportunidade de reduzir nas curvas e há armas diferentes.
Número de jogadores: 1 a 4
Lançamento: final do ano

International SuperStar Soccer 98

Quem curte futebol gostou, mas o novo International (que tinha lançamento antecipado no Japão) não é toda aquela revolução que foi o primeiro. Na verdade, a Konami melhorou o que dava para ser melhorado. Há movimentações melhores, jogabilidade mais rápida, narrador com novos comentários e a maior inovação: dá para controlar a altura do chute, por exemplo, recurso que não havia na versão anterior.
Número de jogadores: 1 a 4
Lançamento: junho

Missão: Impossível

Vai ser um grande jogo e a Ocean caprichou muito. A movimentação de Ethan Hunt está muito boa, com gráficos rápidos e a jogabilidade é ágil, embora um pouco complicada no começo. Mas pode ir se preparando porque a tarefa vai ser difícil. São mais ou menos cinco missões por fase e você terá de resgatar objetos, mudar seu rosto com máscaras, colocar bombas em lugares estratégicos e muitas outras coisas. Um grande desafio para os fãs do gênero.
Número de jogadores: 1
Lançamento: junho

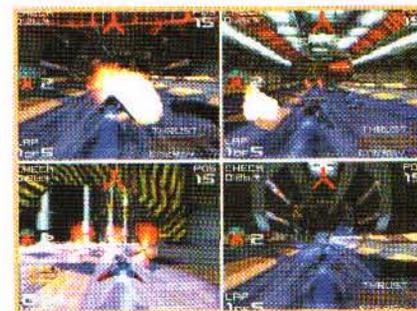
Twelve Tales: Conquer's Quest

Outro game da Rare longamente aguardado. Uma mistura de RPG fácil com ação e aventura, cheio de quebra-cabeças. São muitas missões para serem cumpridas e o desafio parece estar na medida certa. Os cenários são imensos e bem definidos, coloridos, cheios de elementos e quilos de personagens.
Número de jogadores: 1
Lançamento: Dezembro

Star Wars: Rogue Squadron

Jogo de nave da LucasArts. Os gráfi-

cos são bons, mas nada que supere Shadows of the Empire, o título anterior. A jogabilidade é boa e o som mais ou menos. A imagem da foto é uma ilustração.
Número de jogadores: 1 a 4
Lançamento: final do ano

Wipeout 64

Jogaço da Psygnosis. Jogabilidade caprichada, com muita velocidade e diversão no talo. O visual é muito bom, mas em alguns momentos os cenários vão sendo criados ao longo do trajeto.
Número de jogadores: 1 a 4
Lançamento: final do ano

PLAYSTATION NA CABEÇA

A Sony deu um show, com o maior volume de jogos da feira

O Playstation mostrou na E3 que ainda tem muita vida pela frente. A Sony montou um superestande dentro da feira e um outro do lado de fora, que incluiu um caminhão com o Blasto, telões, videogames, brindes e promoções para toda a galera que estava do lado de fora, sem poder entrar (ótima sacada, pois o evento é proibido para menores de idade). Tudo de graça, é claro. Além do auê em cima do Blasto, a Sony tinha o maior volume de jogos novos prontos e anunciou duas novidades: o joystick Dual Shocker (que vibra) agora sai direto na caixa do console e, no ano que vem, o Playstation ganhará também um PDA (igual ao que a Sega estará lançando para o Dreamcast). Se liga nas novidades:

Tomb Raider 3 The Adventures of Lara Croft

Uma das maiores surpresas da feira: a Eidos já completou metade da nova aventura de Lara Croft e levou para a E3 um demo com a primeira fase completa. É claro que a gente colou na máquina. Só nessa primeira etapa, Lara já encara panteras, areia movediça, rios com piranhas e florestas. Mas a Eidos não quis revelar a história. Os gráficos têm o mesmo padrão dos anteriores, mas as imagens e cenários estão mais claros, como no segundo jogo.

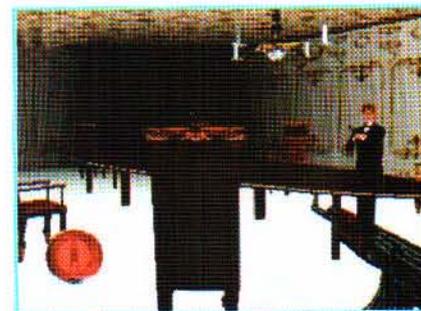
Há novidades na jogabilidade: nossa heroína ganhou novos movimentos e agora pode agachar-se, avançar rolando ou se dependurar embaixo de uma ponte, por exemplo, e ir avançando alternando os braços. Lara também ganhou uma nova arma que é uma doçura: um lançador de foguetes que transforma tudo em poeira. E mais: agora toda a ação é compatível com o novíssimo Dual Shocker (joystick que vibra) e com o controle analógico. É ótimo e você vai adorar!

Número de jogadores: 1

Lançamento: Outubro/Dezembro

Tomorrow Never Dies

A MGM Interactive viu a bocada que perdeu ao ceder os direitos de GoldenEye para a Rare e resolveu lançar seu próprio game. Só que Tomorrow Never Dies não consegue chegar nem perto do jogo do N64. Os gráficos são piores e menores, a movimentação dos personagens é meia-sola e o som também não é lá grande coisa. Mas o game também tem acertos e o maior deles é colocar Bond na tela an-

dando, atirando, correndo e tal. Além disso, o CD vem cheio de ação. No demo que jogamos, 007 desce montanha abaixo com esquis e senta o braço nos inimigos.

Número de jogadores: 1

Lançamento: Outubro/Dezembro

Duke Nukem: Time to Kill

O bom e velho Duke está de volta. A história é aquela mesma: sair detonando todos os porcos alienígenas que invadiram Los Angeles. A novidade é que agora dá para ver o personagem na tela. Duke também ganhou novos movimentos que lembram muito o jeito como Lara se mexe. Não tão gracioso, claro.
Número de jogadores: 1
Lançamento: Outubro

Batman & Robin

Um ótimo jogo da Midway, mistura Ação, Adventure e Luta. Embora os gráficos não sejam lá muito caprichados, a jogabilidade é boa, rola muita ação e você pode jogar com Batman, Robin e Batgirl desde o início, basta escolher. Seu objetivo é encontrar quatro diamantes roubados por Mr. Freeze, o vilão que vive congelado. São dois modos de jogo, um de Detetive e outro Luta. No primeiro você tem de desvendar a trama, mas quando pinta um inimigo, basta mudar de modo para sair socando.
Número de jogadores: 1
Lançamento: Junho

International SuperStar Soccer 98

A Konami não está brincando nem um pouco em serviço. Vendo que sua versão do International é um sucesso absoluto para o Nintendo 64, resolveu radicalizar e lançar também o game para a galera do Playstation. Mas não vá com grandes esperanças. Este jogo é tão absurdamente diferente que parece uma outra coisa. Os gráficos são mais pobres, com menos recursos visuais e a movimentação dos jogadores também perde feio. Não há todos aqueles detalhes dos atletas correndo, dando bicicleta e tal mas ainda assim garante a diversão.
Número de jogadores: 1 a 4
Lançamento: Junho

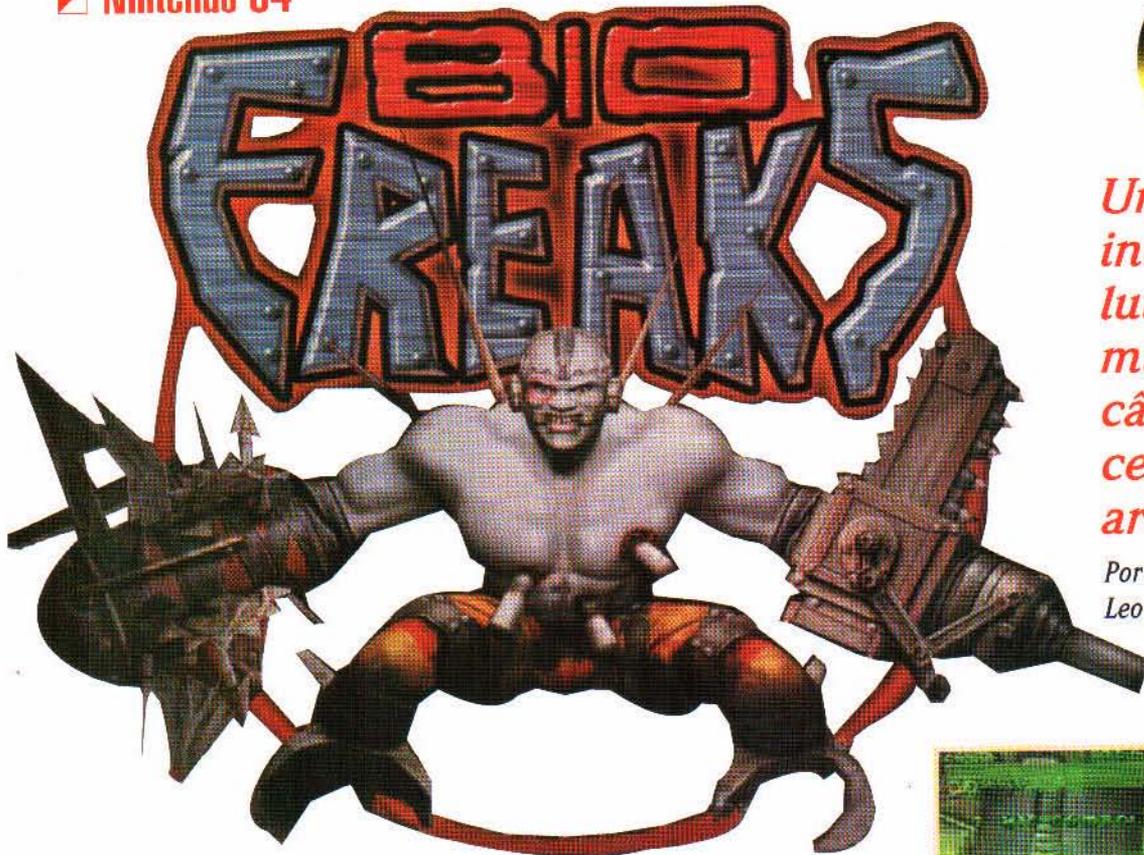
Cool Boarders 3

Um dos grandes hits do ano passado do Playstation está de volta. Mas os gráficos não melhoraram em nada e continuam todos meio estourados. A jogabilidade está melhor e lembra muito a de 1080° Snowboarding do N64. Uma novidade legal é que agora dá para empurrar os adversários descaradamente com os braços.
Número de jogadores: 1 ou 2
Lançamento: Outubro/Dezembro

Metal Gear Solid

Uma dos grandes petardos da Konami para o Playstation. Era um dos games mais difíceis de serem testados na feira, porque nunca havia um console livre. A quinta edição do jogo vem incrivelmente boa. Você faz parte de uma força tarefa totalmente secreta, pronta para combater grupos terroristas e rebeliões ao redor do mundo. Para completar as missões o ideal é jamais ser visto pelo inimigo. Para que isso seja possível existem vários ângulos de visão que vão mudando automaticamente dependendo da sua posição. A câmera pode ir para cima, para a frente do seu personagem, para baixo, enfim, em todas as direções que possam proporcionar uma visão ampla do que está acontecendo. O jogador vai ter que ser esperto, porque os inimigos têm inteligência artificial. A jogabilidade é muito boa, os gráficos também e o game é um arraso total.
Número de jogadores: 1
Lançamento: Outubro

THE BEST OF AÇÃO GAMES

BIO FREAKS

Um poligonal inovador, com lutas aéreas, múltiplas câmeras e cenários com armadilhas

Por Paulo Montoia e Leo Santiago

Primeiro foi Bushido Blade, depois Tekken 3 e agora aparece este game da Midway para inovar mais uma vez o gênero de luta. Não chega a ser uma revolução, mas impressiona. Um torneio com lutadores espaciais, seres bizarros cibernéticos e armados até os dentes. Clima total de ficção científica. Bio Freaks é um dos melhores games de luta do console, dividindo o topo das listas, com Fighters Destiny e Mace: The Dark Age.

As Inovações

Lutas aéreas - Seus lutadores podem sair voando e lutar no ar, enquanto a barra de vôo estiver carregada. A câmera se distancia pra você ver um personagem no alto e o outro ainda no chão, coisa impensável nos Street versus X-Men da vida.

Cenários amplos e com armadilhas - Você pode avançar nos cenários e trocar até de ambiente, como em Bushido Blade. Há armadilhas como lagos com piranhas, lava, ventiladores gigantes e rolos compressores, mas os personagens apenas perdem energia e saem vivinhos. Coisas do espaço!

Visão em 1ª Pessoa - Para encarar o rival de frente, basta apertar ← + Start. A luta fica bem mais difícil, pois todos os comandos do direcional mudam e é melhor usar o Stick analógico.

Jogabilidade

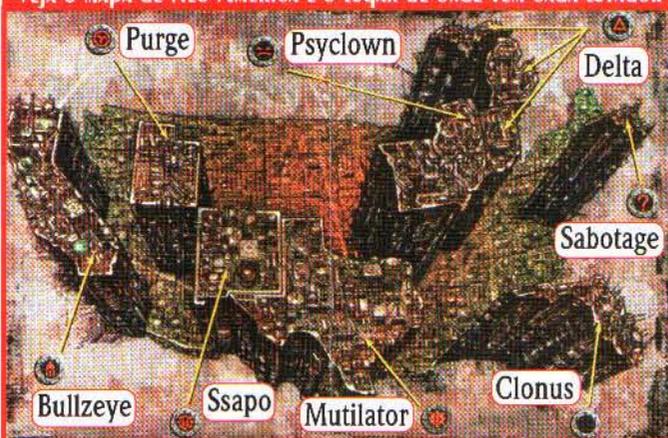
Bio Freaks é um game fácil de jogar: você tem botões de soco e chute direito e esquerdo, que valem como socos e chutes fortes ou médios. Combinando esses botões com os golpes você produz ataques especiais. A jogabilidade está muito legal e você controla o seu lutador mesmo no ar. O desafio é bem puxado, porque os personagens são apelões e o chefe final é um gigante que pega a tela inteira.

Antes de encarar o chefão, você enfrenta um clone de você mesmo. Boa sorte!

Olha o tamanho do chefe. Fique voando entre as plataformas. Se cair na água, você já era. Repare na barra dupla, de Shield (escudo) e Life (vida)

A Guerra das Corporações

No futuro, a industrialização nos Estados Unidos atingiu o seu auge e as cidades cresceram até se emendarem, transformando o país num imenso quintal de megalópoles conhecido como Neo-America. Esse crescimento foi promovido pelos gigantescos grupos econômicos, agora chamados de GI-Corps.

Veja o mapa de Neo-América e o lugar de onde vem cada lutador

Essas empresas mandam mais que o governo e iniciaram uma guerra de espionagem para roubar tecnologia uns dos outros. Primeiro seqüestrando executivos e trocando-os por réplicas ciborgues e, depois, usando seres cibernéticos potentemente armados. Para evitar uma guerra civil global, o governo norte-americano decide criar um torneio, no qual cada companhia coloca seus lutadores com a sua tecnologia: quem for o melhor vence e fica com o mercado do outro. Isto é Bio Freaks, um torneio de monstros tecnológicos.

Toques

Stick Analógico - Se ele não estiver funcionando para as lutas, aperte Start + L + R para ativá-lo.

Controller Pak - Para ativá-lo, segure o botão START quando ligar o console.

Comandos gerais

O joystick é configurável. Esta é a que vem no jogo e usamos na matéria

Botões

B - Flutuar
A - Atirar
←C - Soco Esquerdo
↓C - Chute Esquerdo
↑C - Soco Direito
→C - Chute Direito

Movimentação e Golpes

Direcional ou Stick Analógico - Pular, agachar, recuar e avançar

Lutas no Ar

Aperte B + os botões de golpes

Escudo Protetor

Aperte ← + A

Golpes Normais

Ataque - B+ →→
Arremesso - →+ ←C + ↓C

Ataque de costas ou pelas costas

Use os botões de Soco ou Chute

Esquivas

Use L, R e B,B

Sangue e Piadas

Bullzeye atira no chão pra ver o rival dançar. O jogo é cheio de piadinhas como esta, que dão um clima de luta livre

Este é o game mais sanguinário já lançado para o N64, embora o clima geral seja de piada, tipo Luta Livre. Dá até para dar pisão no pé do rival e ver o cara sair pulando. Mas dá pra espetar o rival com facas ou serrar braços. Vichê!! A piada é que o rival continua lutando, afinal todo mundo aqui é ciborgue.

Bio Freaks traz boas computações gráficas, mas a qualidade despenca bastante quando você vai pras lutas. Se você quer um palpite, encare. Tudo indica que a versão 2 virá ainda mais animal e o jogo tem cacife para ser um novo Mortal Kombat.

Modos de Luta

Arcade - Escolha seu lutador e enfrente todos, até o chefe.
Versus Mode - Modo para dois jogadores.
Team Battle - Dois jogadores com times de dois a cinco personagens.
Survival - Um contra todos, com lutas de apenas um assalto. Sua barra de energia carrega conforme você vence.
Practice - Mostra os comandos que você está executando.

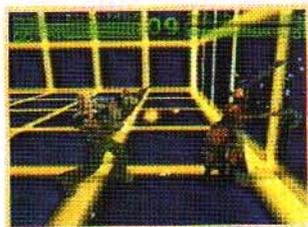
BIOFREAKS

Nintendo 64, Luta, da Midway, 1 ou 2 jogadores, Rumble Pak e Memory Pak. Já nas prateleiras.

9,0 Inovador! Gráficos, sons e jogabilidade legais. Ótimo desafio. Recomendado para maiores de 17 anos.

BULLZEYE

SPECIAL ATTACKS

Triple Grenade - →↘↓↙← LK+LP
Plasma Rain - RP+LP+↑
Rocket Climb - ←↙↓↘→+A
Dive Roll & Shoot - ← →+A
Skull Bomb - →↘↓↙←+RK
Charge Forwarf & Shoot - ←→RP+LP
Slide Away & Shoot - ← ← RP+LP
Air Chop Gun Attack - ↓↑+RK+LK
Left Grenade - ←+LP

Hi-Low Attack - ←↙↓↘→, RP+LP
Right Grenade - ←+RP
Shoulder Charge - ← →+LP
Plasma Storm - ↓↑+RP+LP
Nuke Bomb -←↙↓↘→+RP
Strafe Shoot Right - ↓ ↓+A
Dance Freak Dance - →←+LK
Foot Stomp - ↙↓↘→+RK
Jump Back & Shoot - ← ←+A

AERIAL ATTACKS

Left Aerial Grenade - ←+LP
Right Aerial Grenade - ←+RP
Aerial Skull Bomb - ← +LK+LP

DELTA

SPECIAL ATTACKS

Razor Spin - →↘↓↙←+LP
Rusing Turbo Top - ← →+RK

Sword Spout - ↙↓↘→ + FR
Energy Demon - ← ←+RK+RP
Energy Stab - ← →+RP+LP
Scissor Sword - ← →+LP, A
Plasma Dome - RP+LP+↓
Spirit Fire - → ← →+LP
Raised Sword Attack - ← →+A
Fly By Wing Attack - ← ←+RP+LK
Spin Strike - ← ←+RK+LK
Laser Swipe - ← → ← +LP
Mystic Rumble - ← ↙ ↓ ↘ →+LK+LP

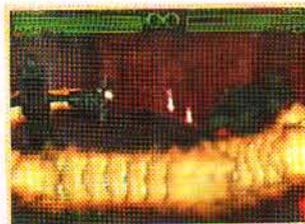
Turbo Top II - ← →+RP
Planted Pounce - RK+LK+↓
Back Strike - ↓ →+RK+RP
Lifestelar - ← ←+LK+LP
Laser Spin - ← ↙ ↓ ↘ →+RK+LP

AERIAL ATTACK

Hover Track Shot - ←+RK+LK,B

PURGE

SPECIAL ATTACKS

Flame Pillars - ← →+LP
Blender - RK+LK+↓
Fire Ring - A+↑
Burning Top - ← → +A
Flame Blast - ← ↙ ↓ ↘ → +A

Fan Deflect - → ←+RK+RP
Cutting Top - →↘↓↙←+RP
Multi-Fireballs - ←+LK+LP
Fan Stumble - ←+RP+LP
Napalm Canister - ← →+RP+LP
Fan Charge - → ←+LP
Fanning Flames - ← →+RK
Lawn Mower - ← →+RP

Hand Fan - ← ←+LP
Phoenix Attack - ← ↙ ↓ ↘ →+RP+LP
Croud - ← ↙↓↘→+A
Hi-Lo Burn - ↓↑+A

AERIAL ATTACK

Carpet Bombing - RP+LP

MINATEK

SPECIAL ATTACKS

Jet Uppercut - ← →+LP
Mouth Cannon Barrage - LK+RP+LP
Sppinning Hammer - →↘↓↙←+RP
Rocket Salvo - RP+LP+↓
Single Guided Missile - ↙↓↘→+A
Rocket Slide Attack Left - ↓↑+A
Wrecking Ball - →←+RP
Triple Shot Battle Cannon - ↙↓↘→+LK
M.R.V. - RK+LK+↓
Ground Shockwave - ←↙↓↘→+RP
Nuke Canister - ←↙↓↘→+A
Mace Cannon - ← →+RP

Guided Salvo - ←→↘↓↙←+RP
Chan Sweep - ← ← →→+RP
Gas Breat - ← →+RP+LP
Charge 'n Ram - ←↙↓↘→+LP
Target 'n Fire - ←↙↓↘→+RK,A
Bull Bellow - ← →+RK+RP
Spinning Shockwave - ← →+RK+LK
Rocket Slide Attack Right - ↓↓+A

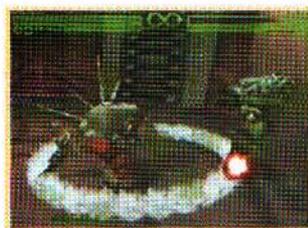
AERIAL ATTACK

Aerial Ground Shockwave - ←+RP+LP

ZIPPERHEAD

SPECIAL ATTACKS

Tornado Vortex - →←+LK
Triple Buzzsaw - ↓↓+A
Gunfighter - ↓↑+A

Boot Leg - →+RK+LK
Buzz Strafe - ←→+RK
Mitt Shockwave - LK+RP+LP

Dive Slide & Shoot - RK+LK
Double Whammy - ←+RK+RP
Ram & Slam - ←→←+LP
Running Closthesline - ←↙↓↘→+RP
Twist Agian - ←+LK+RP
Foot Hurricane - →+RK
Tumele & Slam - ←↙↓↘→+LP
Spike Grenade - ←→+RK
Spinning Top - ←→+LK

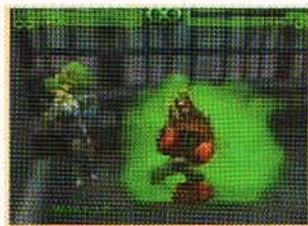
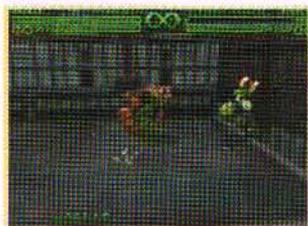
Arm Chop - ←→+RP+LP

AERIAL ATTACKS

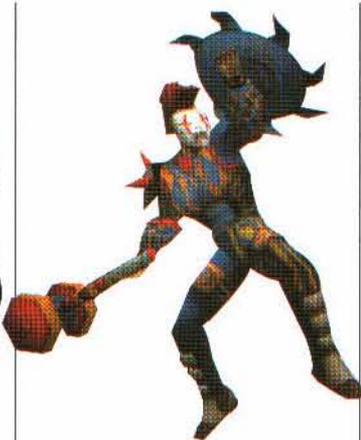
Air Triple Grenade - ← →+A
Aerial Stunt - RK+LK

SSAPO

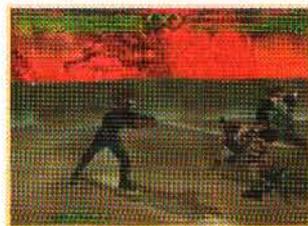
SPECIAL ATTACKS

Gass Bubble - ←←+LK+LP
Swwamp Attack - ↓↑+A
Swamp Teleport - ↓↑+LP

Stink Attack - LK+RP+↓
Energy Spread - →←+LK
Puke Ball - ←↙↓↘→+A
Fire Blast - ←→+A
Bad Breath Attack - ←→+RK
Triple Shockwave - RK+LK+LP
Eletrical Shockwave - LK+RP+LP
Cannon Puke Ball - →↘↓↙←+RK
Maul Attack - ←→+RP+LP
Sinister Stomp - RK+LK+↓
Foot Shockwave - ←↙↓↘→+LK
Crippling Harpoon - →←+RP

Boucing Ball - ↙↓↘→+RK

AERIAL ATTACKS

Aerial Harpoon ←+RP+LP
Aerial Puke Ball RK+LK

PSYCLOWN

SPECIAL ATTACKS

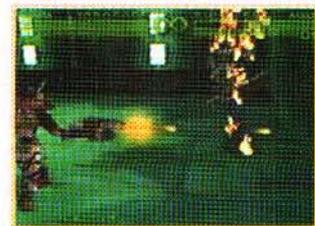
Bounning Ball - ←↙↓↘→+RP
Shield Skip - →←+LP
Head Tracker-Grouched - RP+LP+↓, A
Hammer Uppercut - ↓↑+RP
Zorrocut - ↘↓↙← +RP
Sliding Flea Trial - ←→+RK+LK
Big Wheel Slide - ←+RK+LK
Foot Smash - ↓↓+RP
Hammer Gloce - RK+RP+LP
Shild Throw - ←→+LP
Chattering Teeth - ↓↑+LP
Flea Attack - ←↘↓↙←+LP
Boomerang Shield -

←↙↓↘→+LP
Hammer Throw - ←→+RP
Golf Swing - →←+LK
Dyno Balloons - →←+RK

AERIAL ATTACKS

Aerial Shield Throw ←→+LP
Balloon Mines - ←+RP+LP

SABOTAGE

SPECIAL ATTACKS

Tazer Shot - →↘↓↙←+RP
Telleport - RK+LK+↓
Dodge Left 'n' Shoot - ↓↑+A

Dodge Right 'n' Shoot - ↓↓+A
Javalin Toss - ←→+RP
3 Javalin Toss - ←↙↓↘→+RP
Spinning Bala Shot - →←+RP+LP
Floating Mines - ←+RK+RP
Poison Dart - →↘↓↙←→+LP
Blind Slug - ←→+A
Flamme Ammo Change - ←↙↓↘→+A
Short Circuit - ←→←+LP
Shield Breaker Ammo Change - ↓↑+RP+LP

AERIAL ATTACKS

Air Homing Mine - ←+RP+LP
Aerial Electric Snare - ←+RK+LK
Aerial Javelin - ←→+RP

Bust a Move 2

BUST A MOVE 2

Nintendo 64, puzzle, da Taito/Acclaim, 1 ou 2 jogadores, Save no Memory Pak. Já nas prateleiras.

8,5 jogabilidade animal. Os gráficos são regulares, mas as animações compensam. Diversão garantida!

Está cheio de desafios e vem igual ao Arcade

Por Ivan Cordon

Um dos games de Puzzle mais legais dos fliperamas chega ao N64 com a mesma fissura de sempre: grudar três bolinhas iguais para eliminá-las da tela. O cartucho traz os mesmos dois modos de jogo do Arcade 2. Mas a diversão aumentou, pois os Modos vieram com várias subdivisões. O controle de direção das bolinhas com o Stick 3D ficou animal!

Os Modos

Puzzle - Você tem de resolver inúmeros quebra-cabeças. São vários caminhos a seguir, marcados por letras do alfabeto e em cada uma rolam cinco desafios.

Player vs Computer - É você contra o computador.

Player vs Player - Jogue contra um amigo em até cinco rounds.

Time Attack - Parecido com o Puzzle, mas você pode continuar quantas vezes quiser e ganha pontos destruindo as bolinhas no menor tempo possível.

No modo Puzzle você escolhe o caminho através das letras

Deixe o game pausado por mais de um minuto e uma tela de descanso é acionada

As animações em 3D têm uma qualidade surpreendente

No modo Player vs Computer você enfrenta um personagem controlado pelo computador

No modo para dois jogadores enfrente um amigo em batalhas de até cinco rounds

Jogando no Time Attack você tem de destruir todas as bolinhas no menor tempo possível

Detone as bolas que servem de ligação para eliminar um grande número de bolinhas

MORTAL KOMBAT 4

- *Jogamos todas as versões domésticas nos States*
- *A versão para PCs é a mais bonita*
- *O jogo do N64 é o mais rápido e é o melhor para jogar*
- *No Playstation, MK4 veio com animações incríveis*
- *Os golpes são os mesmos do Arcade 3.3, que saíram em nosso Só Dicas Luta*
- *Goro agora é chefe e vem antes do Shinnok*
- *Nos EUA, MK4 será recomendado apenas para maiores de 17 anos*

Jogamos todas as versões completas de Mortal Kombat 4 nos Estados Unidos, durante a E3, a superfeira mundial de games, nos Estados Unidos. E afirmamos de boca cheia que todas elas estão animais.

MK 4 vem com muitas mudanças em relação ao Arcade – que aliás pouca gente jogou no Brasil. A principal delas é o sumiço, nas três versões, das opções Random Select, Group, Hidden e os níveis de dificuldade, que talvez estejam escondidos para usar depois com truques exclusivos. Além delas, você vai encarar Goro (o subchefe antes do chefão Shinnok).

Luta com Armas

Para quem não pode debulhar o Arcade, é legal lembrar que esta versão é tridimensional e foi feita numa placa original de 64 Bits, a Zeus.

Neste jogo você luta com armas, pode roubar a arma dos rivais (ficando com duas) e também arremessar pedaços dos cenários durante as lutas. Além disso, dá para brigar em dupla contra a máquina.

O jogo é o mais sanguinário da saga e sumiram os Babalities e Friendships. Há sete lutadores novos, fora o Goro e a caveira Meat (que são exclusivos das versões domésticas) . São eles: Fujin, Jarek, Quan Chi, Reiko, Shinnok, Tanya e Kai, carinha chegado a uns golpes de capoeira.

Dois contra Dois

Outra grande novidade desta versão é poder lutar em dupla, no Modo 2 on 2 Kombat. Mas há um detalhe: o jogador controla sempre e apenas um lutador.

Por exemplo: você escolhe dois lutadores para enfrentar dois da máquina, neste caso, a CPU controla três personagens, um deles no seu lugar. Outra opção é você e um amigo se enfrentarem com duplas: desta vez a CPU controlará dois, um de cada lado.

Além desse modo, há o tradicional 1 on 1 Kombat, de um contra um, seja amigo ou a CPU.

MORTAL KOMBAT 4

Nintendo 64, Playstation e PC. Luta, da Midway, 1 ou 2 jogadores. Previsto para junho, mas não saiu até fecharmos esta edição.

9,0 Nos PCs - É a versão mais bonita, mas exige a placa 3DFX ou Voodoo para rodar legal e, por isso, perdeu nota. Os comandos usam apenas as quatro setas direcionais mais 6 botões configuráveis. Está bem fácil para lutar.

9,5 No Nintendo 64 - É o mais rápido e tem a jogabilidade mais legal, pois os seis botões de golpe ficaram juntos na mão direita. Mas o visual é um pouquinho inferior ao do Playstation e não traz as animações.

9,5 No Playstation - Muito legal, ambora não tão rápida quanto as outras duas. Mas as animações computadorizadas são exclusivas e ficaram incríveis: os personagens estão grandes e muito bem feitos.

Comandos

O game é configurável. Confira as abreviaturas que usamos para as legendas dos golpes que você verá no jogo.

No jogo	Na revista
HP/High Punch	SA/Soco Alto
LP/Low Punch	SB/Soco Baixo
HK/High Kick	CA/Chute Alto
LK/Low Kick	CB/Chute baixo
RN/Run	COR/Corrida
BL/Block	DEF/Defesa

Golpes Básicos

O sinal indica os Stage Fatalities, que só funcionam no cenário da prisão e no Goro's Lair. Sempre perto do rival.

Movimentos Básicos

(Servem para todos os personagens)
Pega Arma - ↓ + RN
Leg Trip (Movimento de Quebrar) - → + CB
Roundhouse - ← + CA
Rasteira - ← + CB
Arremessa - → + SB
Pega objetos - ↓ + RN
Uppercut - ↓ + SA
Break - → + CB

Movimentos 3D

Para trás - COR, COR
Para a frente - Segure ↓, COR, COR

Combos Universais

Valem para todos os personagens
Combo 1 - SA, CA, ↓ + SA
Combo 2 - SA, CA, CA no movimento especial
Combo 3 - SA, CA, ← + CA
Combo 4 - SA, CA, ← + CB
Combo 5 - SA, CA, CB no movimento especial
Combo 6 - SA, CA, CA e guarde a arma imediatamente

SHINNOK

Arma - Nagimaki (Espada Larga)
Pegar arma - ← →, SB
Imita outros personagens
(Pode usar todos os golpes de outros lutadores)
Kai - → → →, CB
Sonya - → ↓ →, SA
Quan Chi - ← → ← →, CB
Fujin - → → ←, CA
Scorpion - → ←, SB
Jarek - ↓ ↓ ↓, CB
Tanya - ← → ↓, DEF
Jax - → ↓ →, CA
Liu Kang - ← ← →, CA
Sub-Zero - ↓ ↙ ←, SB
Reptile - ← ← →, DEF
Reiko - ← ← ←, DEF
Raiden - ↓ → →, SA
Cage ↓ ↓, SA

Fatalities

Fatality 1 - ↓← →↓ + RN
Fatality 2 - ↓↑↑↓ + DEF
Prison Stage - ↓↓→ + CA
Goro´s Lair - ↓→← + SA

Combo

Combo 1 - Voadora com SA, em seguida CA, ↓ + SA, COR e, parado, dê SA (2x) e pule para cima com CA.

QUAN CHI

Arma - Ghurka Kukhri
Pegar Arma - ↓ ↙ ←, CA
Golpes Especiais
Flying Skull - → →, SB
Slide - → →, CA
Slam - → ↓, CB
Air Throw - No ar e encostado no oponente, DEF
Roube arma - Quando o inimigo estiver segurando a arma, → ←, SA

Fatalities

Fatality 1 - Segure SB por cinco segundos e faça: →↓→. Solte SB
Fatality 2 - ↑↑↓↓ + SB
Prison Stage - →→↓ + SA
Goro´s Lair - →→← + CB

Combos

Combo 1 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, COR e, parado, dê SA (2x). Então faça → ↓ + CB
Combo 2 - SA, CA, CA e use a adaga
Combo 3 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, parado aperte SA, pule para cima com CA, aperte DEF a meia altura

JAREK

Arma - Cimitarra
Pegar Arma - → →, SA
Movimentos Especiais
TriBlade - ↓ ↙ ←, SB
Cannonball Roll - ← →, CB
Upward Cannonball → ↓ →, SA
Fallback Slam - ← ↓ ←, CA

Fatalities

Fatality 1 - →←→→ + CB
Fatality 2 - ↑↑→→ + DEF
Prison Stage - →↓→ + CA
Goro´s Lair - ←→→ + SB

Combos

Combo 1 - Com a arma guardada e parado, SA, então SB e um ← ↓ ←, CA
Combo 2 - SA, CA, ↓ e SA, COR e, parado, engane o oponente com SA (2x), depois faça → ↓ →, SA
Combo 3 - SA, CA (2x), ← →, CB

TANYA

Arma - Bumerangue

Movimentos da Arma

Pegar Arma - → →, CA

Spinning Slash - ← + SA

Upward Throw - ← + SB

Golpes Especiais

Fireball - ↓ ↘ →, SA

Downward Fireball - ↓ ↙ ←, SB (Também funciona no ar)

Split Kick - → ↘ ↓ ↙ ←, CB

CorksCORew Kick - → →, CB

Fatalities

Fatality 1 - ↓↓↑↓ + DEF + SA

Fatality 2 - ↓→↓→ + CA

Prison Stage - ↓→← + SA

Goro´s Lair - →→→ + SB

Combos

Combo 1 - SA, CA, ↓ + SA, (parado) SA, → →, CB e ←, CB.

Combo 2 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA e, parado, faça SA, → →, CB, → ↘ ↓ ↙ →, CB

KAI

Arma - Nagimaki (Lança com lâmina

Pega Arma - ↓ ←, SB

Golpes Especiais

Fireball para Cima - ← ←, SA

Fireball para Baixo - Também funciona no ar, → →, SB

Flying Uppercut - ↓ →, SA

Andar de Cabeça para Baixo - DEF + CB (aperte DEF ou Pule para ficar em pé)

Head Kick - De cabeça para baixo, CA

Chest Kick - De cabeça para baixo, CB

Hand Spin - De cabeça para baixo, Segure SB

Fatalities

Fatality 1 - Segure DEF e faça: ↑→↑← + CA

Fatality 2 - ↑↑↑↓ + DEF

Prison Stage - →→↓ + DEF

Goro´s Lair - ←→↓ + CA

Combos

Combo 1 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, ande e, parado, faça SA (2x), depois um ↓ →, SA

Combo 2 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, ← ←, SA e, parado, faça SA, ↓ →, SA

REIKO

Arma - Club

Pega Arma - ↓ ←, SA

Golpes Especiais

Shurikens - ↓ ↘ →, SB

Flip Kick - ← ↙ ↓ ↘ →, CA

Teleport - ↓ ↓, aperte DEF perto do oponente para agarrá-lo depois de fazer o teleporte

Spin Around Opponent - ← →, CB

Fatalities

Fatality 1 - Segure SB + CB + CA e faça: →↓→ + DEF

Fatality 2 - ←←↓↓ + CB

Prison Stage - ↓↓← + SB

Goro´s Lair - →→↓ + CB

Combos

Combo 1 - SA, CA (2x) e recolha a arma

Combo 2 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, avance e, parado, dê um SA. Então faça ← ↙ ↓ ↘ →, CA, avance e, parado, dê outro SA, pule com CA e, no ar, faça ↓ ↓, DEF

Combo 3 - Engane o oponente com SA (2x), pule para cima com CA e, no ar, faça ↓ ↓, DEF

FUJIN

Arma - Crossbow

Pegar Arma - ← ←, SB

Golpes Especiais

Spin Throw - → ↓, SB (Segure SB para continuar)

Tornado Lift - → ↓ →, SA

Slam - Depois do Tornado Lift, → ↓, CB

Dive Kick - No ar, ↓ + CB

Rising Knee - ↓ ↘ →, CA

Angle Kick - No ar, ↑ ↓ CB

Fatalities

Fatality 1 - COR + DEF (aperte 4 ou5 vezes)

Fatality 2 - ↓→→↑ + DEF

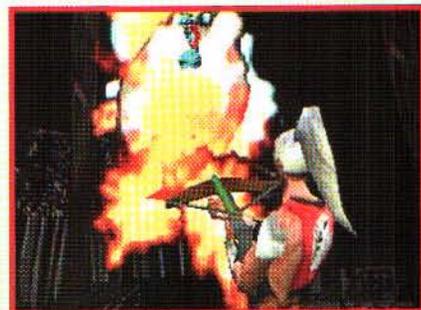
Prison Stage - ↓↓↓ + CA

Goro´s Lair - ←→← + SA

Combos

Combo 1 - → ↓ → + SA (para levitar), ← → ↓ + CB (enquanto levita), parado aperte SA, pule para cima com CA, (no ar) faça ↓ + CB. Depois ↓ + SA para atingir o oponente antes da queda

Combo 2 - SA, CA (2x), ↓ ↘ →, CA.

Combo 3 - SA, CA, ↓ + SA, COR e, parado, faça SA (2x), ↓ ↘ →, CA

SUB-ZERO

Arma - Freeze Wand
Movimentos da Arma
Pegar Arma - ↓ ↘ →, CA
Uppercut Swing - ← + SA
Freeze Dash - ← + SB

Movimentos Especiais

Ice Blast - ↓ ↘ →, SB
Ice Clone - Também funciona no ar, ↓ ↙ ←, SB
Slide SB + DEF + CB

Fatalities

Fatality 1 - →←→↓ + SA + DEF + COR
Fatality 2 - ←←↓← + SA
Prison Stage - ↓↑↑↑ + CA
Goro's Lair - ←→→ + CB

Combos

Combo 1 - Com a arma recolhida, aperte ← e SA, então ← e SB logo depois do oponente cair para congelá-lo. Então pule para cima com CA, segure ↓ e aperte SA, pule com CA e dê uma rasteira antes do oponente atingir o chão
Combo 2 - Congele o oponente, pule para cima com SA e congele-o de novo. Então aperte SA, CA, ↓ + SA, COR e, perto do oponente, faça ↓ + SA antes dele cair

REPTILE

Arma - Battle Axe
Pegar Arma - ← ←, CB

Golpes Especiais

Spit Acid - ↓ ↘ →, SA
Dash Punch - ← →, SB
Super CORawl - ← →, CB
Invisibility - DEF + CA

Fatalities

Fatality 1 - Segure SA + SB + CA+ CB + ↑
Fatality 2 - ↑↓↓↓ + SA
Prison Stage - ↓→→ + SB
Goro's Lair - ↓↓→ + CA

Combos

Combo 1 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, avance e, parado, SA (2x), então dê um ← →, SB
Combo 2 - ↓ + CA, ← →, CB, COR, dê um SB, depois faça ← →, SB

LIU KANG

Arma - Flamberge (Espada dentada)
Pegar Arma - ← →, CB

Golpes Especiais

Standing Fireball - → →, SA (Pode ser feito no ar)
Low Fireball - → →, SB
Flying Kick - → →, CA
Bicycle Kick - Segure CB por 5 segundos, solte CB

Fatalities

Fatality 1 - Segure CA+CB e faça: →→→↓ + DEF
Fatality 2 - →↓↓↑ + SA
Prison Stage - →→← + SB
Goro's Lair - →→← + CA

Combos

Combo 1 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, COR e, parado, SA (2x), voadora com CA e, no ar, faça → →, SA
Combo 2 - Mantenha segurado o botão CB e faça SA, CA, ↓ + SA, COR e, parado, SA (2x). Então solte o CB, reaperte CB (5s) e, na seqüência, emende → →, CA

RAIDEN

Arma - Mallet
Pegar a arma - → ←, SA

Golpes Especiais

Lightning Bolt - ↓ ↙ ←, SB
Torpedo Dive - → →, CB (pode ser feito no ar)
Teleport - ↑↓

Fatalities

Fatality 1 - Segure DEF e faça: →←↑↑ + CA
Fatality 2 - ↓↑↑↑ + SA
Prison Stage - ↓→← + DEF
Goro's Lair - →→↓ + SB

Combos

Combo 1 - Com a arma guardada, ← + SA (2x), → →, CB.
Combo 2 - SA, CA, ↓ + SA, COR e, parado, engane o oponente com SA (2x). Então pule para cima com CA e, no ar, faça → →, CB.
Combo 3 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, avance e, parado, dê um SB. Então pule para cima com CA e, no ar, solte → →, CB.

SONYA

Arma - Lâmina Circular

Movimentos da Arma

Pegar Arma - → →, CB
Dashing Stomach Slice - ← + SB
Rib Slice - ← + SA

Golpes especiais

Ring Blast - ↓ ↘ →, SB
Leg Throw - Segure, ↓ SB + DEF
Square Wave Punch - → ←, SA
Bicycle Kick - ← ← ↓, CA
Air Throw - No ar e encostado no oponente, DEF
Cartwheel - ← ↙ ↓ ↘ →, CB

Fatalities

Fatality 1 - ↓↓↓↑ + COR
Fatality 2 - Segure DEF e faça: ↑↓↓↑ + CA
Prison Stage - ↓↓←← + CA
Goro´s Lair - →↓→ + SA

Combos

Combo 1 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, ← ↙ ↓ ↘ →, CB, pule para cima com CA, aperte DEF perto do oponente a meia altura, segure ↓ SB + DEF
Combo 2 - SA, CA, ↓ + SA, ande e, parado, dê SA (2x), → ←, SA

JAX

Arma - Spiked Club
Pegar a arma - ↓ →, SA

Movimentos da Arma

Fist Missile - ↓ ↘ →, SB
Ground Wave - → → ↓, CB
Dashing Punch - → ↘ ↓ ↙ ←, SB
Backbreaker - No ar e encostado no inimigo, DEF
MultiSlam - Sempre encostado no oponente
1st Slam - SB
2nd Slam - Segure COR + DEF + CA
3rd Slam - Segure SA + SB + CB
4th Slam - Segure SA + DEF + CB
5th Slam - Segure SA + SB + CA + CB

Fatalities

Fatality 1 - Segure CB por cinco segundos e faça: →→↓→. Solte CB
Fatality 2 - ←→→↓ + DEF
Prison Stage - →→← + CB
Goro´s Lair - →→← + SA

Combos

Combo 1 - Pule com SA, CA (2x) e recolha a arma
Combo 2 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, COR e, parado, engane o inimigo com SA Pule para cima com CA, DEF (no ar, encostado no oponente) e, no chão faça → → ↓

JOHNNY CAGE

Arma - Claymore (Espada Larga)
Pegar Arma - → ↓ →, CB

Movimentos da Arma

Overhead Strike - ← + SA
Upward Slash - ← + SB
Spinning Slash - ↓ + SB

Golpes Especiais

High Fireball - ↓ ↘ →, SA
Low Fireball - ↓ ↙ ←, SB
Split Punch - DEF + SB
Shadow Kick - ← →, CB
Shadow Uppercut - ← ↓ ←, SA

Fatalities

Fatality 1 - →←↓↓ + CA
Fatality 2 - ↓↓→↓ + DEF
Prison Stage - ↓↓→→ + CA
Goro´s Lair - ←→→ + CB

Combos

Combo 1 - Pule com SA, CA, ↓ + SA, ande e, parado, faça SA (2x), então faça ← ↓ ←, SA
Combo 2 - SA, CA, CA, guarde a arma

SCORPION

Arma - Claymore (Espada Larga)

Movimentos da Espada

Pega a espada - → →, CA
Overhead Strike - ← + SA
Upward Slash - ← + SB
Spinning Slash - ↓ + SB

Golpes Especiais

Spear - ← ←, SB
Teleport Punch (Também funciona no ar) - ↓ ↙ ←, SA
Air Throw - No ar encostado no inimigo, DEF
Breathe Fire - ↓ ↘ →, SB

Fatalities

Fatality 1 - ←→→← + DEF
Fatality 2 - ←→↓↑ + SA
Prison Stage - →→↓↓ + CB
Goro´s Lair - ←→→ + CB

Combos

Combo 1 - Voadora com SA, CA (2x), lance o arpão, SA, CA (2X) e guarde a arma.
Combo 2 - Salto mortal com SA, ↓ ↙ ← + SA, solte o arpão, SA, CA, ↓ + SA, Pule, Chutee DEF (no alto, colado ao rival)

"Adriane Galisteu cedeu seu cachê para o Espaço Viver"

DPZ

“Já Troquei de Mulher 76 Vezes”

Reinaldo Silva, empresário, assinante de PLAYBOY

Com o Reinaldo Silva é assim: troca de mulher a toda hora. Vira e mexe ele se apaixona, quer ficar ao lado da nova amada, jura fidelidade. E cumpre tudo isso - pelo menos por um mês. Porque, logo depois, o Reinaldo conhece outra mulher e acontece tudo de novo. Foi assim com a Adriane Galisteu. E com todas as outras que vieram depois.

Mas não são só as mulheres que atraem o Reinaldo. Ele gosta de todas as coisas boas da vida. Gosta de conhecer lugares, coisas e pessoas inteligentes. De encarar a vida com bom humor.

Graças ao seu jeito de “bon vivant”, as pessoas já estão desconfiando que ele tem um caso - um caso com PLAYBOY.

PLAYBOY faz parte da vida do Reinaldo. Com PLAYBOY ele se sente como se estivesse em um bar tomando cerveja com os amigos. Fica sabendo das últimas novidades, dos melhores lugares para viajar. Pode olhar à vontade as mulheres mais bonitas, já que elas só estão acompanhadas por grandes entrevistas e reportagens.

PLAYBOY faz parte da Abril. E a Abril faz parte da vida de quase todo mundo, até de quem prefere assistir 22 homens correndo atrás de uma bola.

Faz parte da vida de quem lê revistas - são quase 200 títulos diferentes; faz parte da vida de quem assiste TV - a TVA, a DIRECTV, a MTV, a HBO Brasil, a ESPN Brasil, entre outros, integram o Grupo Abril; faz parte da vida de quem assiste vídeos, ouve música, lê livros, navega pela Internet, consulta a lista telefônica, viaja, estuda, compra carros, tem interesse em moda, carreira, negócios, esportes e cultura.

Há quase meio século, a Abril entra na casa dos brasileiros para divertir, ensinar, ajudar, entreter, informar e fazer pensar.

E você sabe como a Abril faz isso? Com quase 200 milhões de exemplares de revistas por ano. Com uma programação de TV que chega a 1,8 milhão de assinantes, utilizando todos os meios tecnológicos de transmissão, e até um satélite exclusivo! Com 5,4 milhões de fitas de vídeo, 13 milhões de listas telefônicas, milhões de livros, discos, coleções e CD-ROMs, que enriquecem bancas, casas e vidas.

Mais de 10 mil pessoas trabalham para você na Abril. São jornalistas, artistas, técnicos, educadores, gráficos, radialistas, que diariamente usam a imaginação, a criatividade e o talento para difundir cultura, entretenimento, informação e educação. Para defender a democracia, a livre iniciativa, a liberdade e a dignidade de todos os brasileiros.

Além de fazer parte da sua vida, a Abril quer que a sua vida seja melhor, mais interessante, mais rica, mais justa e mais divertida!

Diablo

Ficou mais fácil derrotar o Mal, jogando em dupla no Playstation

Por Ivan Cordon

O mal está corrompendo a humanidade e transformando todos em escravos. O causador de tudo isso é Diablo, o deus do mal. Suas armas para vencê-lo são a inteligência, força e magia.

Você inicia a missão escolhendo entre três personagens. O guerreiro une força a magia, a arqueira é rápida e eficaz e o mago tem o poder de transformar os demônios em pó. São mais de vinte magias e uns cem artefatos.

No PST é Melhor

Esta versão é bastante parecida com a de PC. Os gráficos são tão bons quanto e a cada jogada surgem labirintos diferentes. A renderização dos personagens está ótima, os efeitos em 3D são em tempo real e a jogabilidade também não perdeu em nada com a adaptação. A grande sacada da Blizzard foi colocar um modo para dois jogadores sem a necessidade de usar o cabo de link. No computador isso só era possivel em rede. Melhorou muito. O problema é que Diablo consome dez blocos de memória na hora de salvar o game.

Com o Auto Map observe toda a área que percorreu

Evite enfrentar muitos inimigos ao mesmo tempo

Comandando a arqueira acerte os oponentes de longe

Quando essa cruz aparecer sobre as barras você pode atribuir pontos ao seu personagem

Para usar um livro de magia você deve ter a quantidade de poder mágico que ele pede

Combine magia e arma para criar combos

Jogando em dupla, tome cuidado pois você pode tirar energia do seu colega sem querer

DIABLO

Playstation, RPG, da Blizzard/ Eletronic Arts, 1 ou 2 jogadores, Save no Memory Card. Já nas prateleiras.

9,0 Gráficos, jogabilidade, som e desafio muito bons. É mais divertido jogando em dupla.

Jogo de nave com ótimo desafio e jogabilidade nervosa. Um detono!

Por Leo Santiago

No modo Beginner você pode escolher suas armas

Saturno está se aproximando na Zona J! Não se preocupe, você vai passar por ele na boa

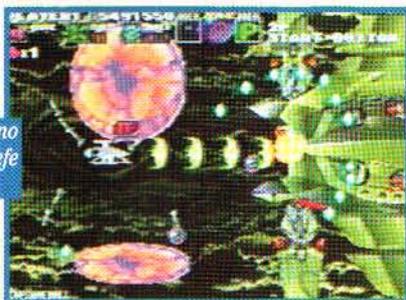
Um game de nave de encher os olhos. Os gráficos são um show: há um monte de efeitos especiais, cenários muito loucos com montes de elementos e o melhor é que são todos tridimensionais. A jogabilidade é nervosa, com boa resposta dos tiros e muitos itens para aumentar seu poder de fogo.

Muitas Inovações

Esta versão vem com inovações interessantes. Você começa o game na zona A e após o primeiro chefe do jogo, escolhe entre diferentes símbolos que determinam a arma que você vai usar, o chefe a ser destruído e a zona de batalha. Uma linha horizontal surge no centro da tela com duas letras para você escolher seu caminho.

Darius ainda oferece o recurso Ball Stock, pelo qual você usa as armas do inimigo destruído. Dá uma ajuda boa porque dispara um laser animalesco! Prepare-se para ficar horas se divertindo!

Atire no subchefe até deixá-lo cinza. Agora capture-o e use-o como arma

Na Zona B pegue o subchefe e use-o na batalha contra o chefe principal

Na zona X atire no centro deste chefe para detoná-lo

Capture o inimigo e use o laser para facilitar sua vida

Tabela de subchefes e os comandos para usar as armas de cada um deles após derrotá-los

Alundra

RPG é o que mais se aproxima de Zelda

Zelda já foi copiado várias vezes, mas nenhum se aproximou tanto quanto Alundra. O game tem o mesmo estilo de visão, de armas, de itens e rola numa vila na qual nosso jovem herói está abrigado. Você explora florestas, entra em minas, percorre cavernas e dá até uns mergulhos. O jogo é longo e envolvente, mas não há nada de muito original. Apesar disso diverte bastante, tem gráficos bonitos e boa jogabilidade.

Coloque estas pedras sobre o símbolo idêntico para abrir a porta

Coloque as flores sobre o túmulo de Lars para abrir uma passagem à direita

Mestre "pedregoso": atire bombas para destruir o cabeça de rocha

No deserto ande sobre estas estruturas rochosas. Alundra não consegue andar na areia

ALUNDRA

Playstation, RPG de ação, da Sony/Workdesign, 1 jogador, Save no Memory Card. Já nas prateleiras.

8,5 RPG no estilo de Zelda. Jogabilidade muito boa e gráficos bem legais. Merece ser jogado.

Tail Concerto

Bem feito e com desafio fácil. Ótimo RPG para iniciantes

Por Humberto Martinez

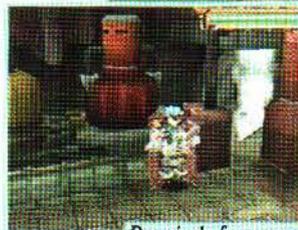
Não julgue este game pela capa ou pelo que você vê de cara na tela. Tail Concerto é cheio de gatos e cachorros fofinhos mas é um RPG interessante. Os sons e os gráficos estão legais, com animações em desenho animado. O desafio está na medida (não é difícil), mas traz quebra-cabeças.

Você é um policial e controla um robô que precisa colocar ordem nos vilarejos, nos quais alguns bichos pestinhas estão bagunçando totalmente o coreto.

Na dúvida, detone o que estiver pela frente. Fale com todo mundo e o jogo se resolve sozinho, sem precisar entender japonês.

No começo, capture as garotas para poder entrar na vila ao lado

Volte ao seu dirigível sempre que quiser gravar ou ir a outro vilarejo

Jogue as bombas de volta aos aviões para derrubá-los

Depois de fazer a máquina funcionar use o elevador ao lado

TAIL CONCERTO

Playstation, RPG, da Bandai, 1 jogador, Save no Memory card, CD japonês. Já nas prateleiras.

8,5 Bons gráficos e jogabilidade, com desafio fácil. Os textos em japonês não atrapalham.

Theme Hospital

Um simulador de gerente de hospital, onde só aparecem doentes estranhíssimos

Por Roberto Sadovski

Um ótimo jogo para os fissurados em simuladores do tipo SimCity. Neste você é um diretor de hospitais e precisa fazer carreira, trocando de um para outro. O trabalho não é fácil, mas é sempre divertido pois seus doentes padecem de males estranhos, como invisibilidade ou cabeça inchada.

Administrar não é Fácil

Você começa seu hospital contratando a recepcionista e um médico e construindo as primeiras salas para doentes. Com isso, já poderá abri-lo ao público. Mas administrá-lo é que é o desafio: você tem de cuidar de tudo, desde os vasos de plantas para alegrar o pronto socorro até os extintores e salários. Pobres doentes!

Theme Hospital tem gráficos legaizinhos e aquelas musiquinhas de elevador. A diversão é garantida, mas até chegar lá será preciso aprender as funções de um monte de ícones, exatamente como em SimCity.

THEME HOSPITAL

Playstation, Simulador/Estratégia, da Bullfrog, 1 jogador. Já nas prateleiras.

8,0 Diversão legal. Mas a jogabilidade é complicada e você vai precisar de dicionário de inglês.

O G.P. Office deve ser sua primeira aquisição. Os pacientes vão para lá quando chegam ao hospital

Crie uma ala para novos tratamentos, assim você não perde pacientes

Compre cadeiras e máquinas de refrigerante. Os pacientes gostam

Compre as terras ao seu redor para ampliar o hospital

Eis três faxineiros novos. Mas ao contratar funcionários fique de olho no dinheiro do orçamento

Atenção para a ficha dos médicos. Evite contratar os que cobram muito caro, os muito lentos ou os mau-humorados

No final da fase você pode receber um convite como este, para trabalhar em outro hospital. Aceite

Comandos

R1 - Girar quadro p/ direita
L1 - Girar quadro p/ esquerda
R2 - Escolher ícones
L2 - Confirmar ícone
Stop - Comprar objetos
Play - Pausar
▲ - Criar salas
■ - Construir/Contratar
● - Ver cidades
X - Ação

MONOPOLY

O Banco Imobiliário ganhou animações e ficou demais!

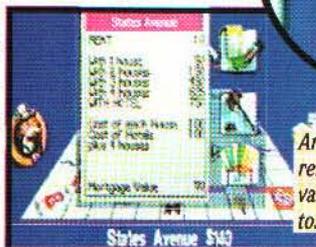
Este Monopoly está um arraso! Se você curte o velho jogo de tabuleiro Banco Imobiliário, não pode deixar de conferir o CD. Sua missão é a mesma: levar os rivais à falência comprando imóveis . Mas o game ganhou animações e vários tipos de peões, e agora você pode alterar as regras, como anular as prisões, por exemplo. Jogando em grupo a diversão é maior.

Comece a jogar

Coloque o cursor no velhinho para jogar os dados e andar. Compre todos os terrenos de uma mesma cor para poder construir. No início, o dinheiro é o mesmo para todos e você não pode ficar liso ou cair nas terrenos dos outros. Jogando contra a CPU, cada rival tem um nível de dificuldade diferente.

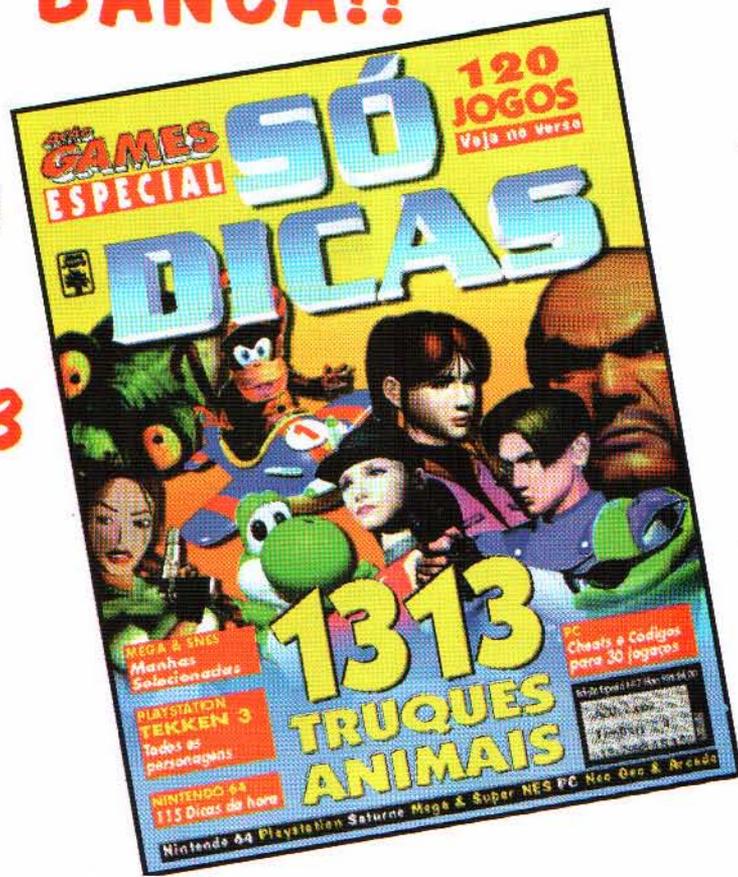
Escolha a forma dos seus peões

Este é o Menu principal, no qual você compra e vende, executa hipotecas e negocia com os rivais

Entre neste ícone para negociar com outro jogador

Antes de comprar um terreno, confira quanto ele vale em aluguel e impostos para não se dar mal

MONOPOLY

Playstation, Estratégia, da Hasbro, 1 a 8 jogadores (com o adaptador). Save no memory card. Já nas prateleiras.

8,5 Ótima adaptação. É fácil de jogar, tem desafio legal, traz animações. Visual e sons regulares.

Dark Omen

Um ótimo jogo de estratégia, com visual tridimensional e desafio difícil

Por Tony Cavalheiro

Warhammer Dark Omen é um excelente jogo de estratégia, mas foi criado para jogadores avançados que gostam de ótimo desafio e não se perdem entre ícones, muitas decisões a tomar e opções para escolher. Se você decidir encarar mesmo assim, vai encontrar um ótimo visual que inova trazendo palcos de batalhas tridimensionais com câmera móvel. As músicas são muito legais e os efeitos sonoros são demais.

Você é o Anti-Herói

Nas terras de Warhammer, um eclipse lunar inaugura uma Era de Monstros. Você é um anti-herói, um líder mercenário que quer encher os bolsos às custas da situação.

Antes de começar as fases, monte a tropa mais adequada (cavalaria, infantaria e outras), escolhendo o brasão de cada uma. As batalhas são simuladas em tempo real e, enquanto você decide o que fazer, os inimigos avançam e podem destruí-lo.

Seu objetivo varia em cada fase e às vezes sua missão é apenas eliminar o líder rival. Com o dinheiro capturado você pode comprar armas, armaduras e mágicas para a fase seguinte. O jogo é muito bom e, se você gosta do gênero, é meio que obrigatório dar uma olhada.

Toque

Para mudar sua visão de jogo segure o botão X e aperte os botões L ou R.

Cena de batalha: elas acontecem no mesmo esquema de Diablo e Starcraft. Basta escolher o alvo que a porrada rola solta

Tela para comprar soldados: clique no brazão para escolher cavaleiros, arqueiros etc. Veja suas armas e o preço

Antes de trocar de fase, ouça as dicas dadas pelos guerreiros. Em telas como esta, eles dão informações importantes, principalmente sobre lugares secretos

DARK OMEN

Playstation, Estratégia, da Electronic Arts, 1 jogador, Save no Memory Card. Já nas prateleiras.

9,0 Inovador no visual e com ótima jogabilidade. Mas recomendamos apenas aos feras em estratégia.

O mapa de Dark Omen é bastante diferente dos tradicionais. Se você tem sucesso numa fase, pode escolher um novo caminho

Forsaken

Bom no N64 e PST e excelente no PC

Por Odair Braz Junior

Animalesco! Forsaken é um grande jogo e vai pegar em cheio quem já curtia Descent. Estes dois games são muito parecidos: você sai pilotando sua nave e destruindo tudo o que aparecer. Também tem de encontrar passagens secretas, coletar armas e escudos. Os gráficos são inacreditáveis no Nintendo 64. Os efeitos de luz são muito bons, a jogabilidade detona e rola um tecno nervoso de fundo. Para a turma do Playstation a única perda foi nos gráficos, que ficaram um pouquinho inferiores. Aviso: jogar em terceira pessoa é perda de tempo. Acredite!

No PC

Jogar Forsaken nos consoles caseiros e no computador é muito diferente. Primeiro por causa dos gráficos. Com uma placa aceleradora o visual fica incomparavelmente melhor. Mas não é só isso, as missões também são diferentes. No PC você está lá detonando os inimigos na boa e chega ao auge da fase, que pode ser matar um chefe ou coisa do tipo. Aí começa uma contagem regressiva e o jogador tem de encontrar a saída antes da explosão. É bem mais radical e lembra Descent.

A maior parte destas portas abre-se com tiros

Jogar em dois ou mais é legal e a velocidade é a mesma

Os gráficos dos PCs oferecem até visão traseira no canto direito

A visão em terceira pessoa complica um pouco

Os itens podem estar flutuando nos lugares ou aparecer depois que você detona um inimigo

Estes painéis azuis abrem portas trancadas. Elas podem estar em qualquer lugar da fase

Nunca fique parado na frente de um inimigo. Use os botões C para desviar enquanto atira

FORSAKEN

Nintendo 64, Playstation e PC. Ação/Nave, da Midway, 1 a 2 jogadores (4 no N64). Já nas prateleiras.

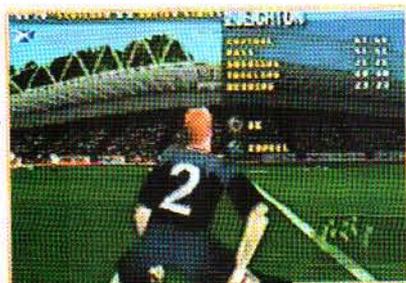
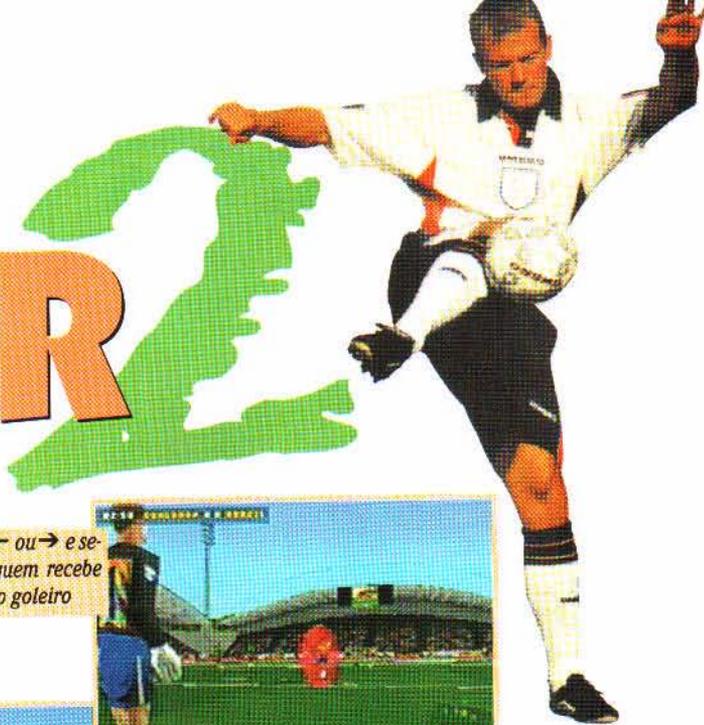
9,0 No N64 - Gráficos, som, jogabilidade e desafio muito bons.

8,5 No PST - É igual ao do N64 em som e jogabilidade. Só perde um pouco na qualidade gráfica.

9,5 No PC - Desafio matador e gráficos alucinantes, mas exige um absurdo de configuração de máquina.

ACTUA SOCCER 2

Futebol rápido e muito divertido, mas feio e tecnicamente ruim

Por Ivan David

Nas substituições, use → ou ← para escolher quem sai e quem entra

Há raras animações. Esta é da entrada dos times

Acione ← ou → e selecione quem recebe a bola do goleiro

Nos pênaltis, nunca ultrapasse metade da barra de chute ou você erra

Shearer, o craque inglês, é o garoto-propaganda do CD. Mas detonaram o rosto do cara...

São dez câmeras. Esta é a Touchline Zoom, muito boa para quem gosta de driblar

Actua 2 está bem melhor na versão para PC, que traz tudo em português. Mas exige a Placa 3DFX para rodar legal

A Gremlin lançou mais um game de seleções, de olho na Copa, mas deu uma bola dentro e outra fora. Bola dentro: Actua Soccer 2 é um dos jogos mais rápidos e divertidos do momento, com comandos fáceis e bom desafio (é difícil roubar a bola dos rivais). Bola fora: é muito feio e pouco técnico.

As escalações dos times estão quase iguais às originais, mas por problemas jurídicos com a Fifa, Dunga virou Monga e Ronaldinho é Donaldo. Que horror! A situacão é a mesma nos PCs.

Poucas novidades

A única novidade está nos Modos de jogar, no qual há um sistema de acesso e rebaixamento das equipes do modo League, que comporta até dezesseis jogadores. Você tem dez câmeras a escolher, mas quase não há animações e não dá para escolher estádios. O som é fraco e há poucas opções táticas, com destaque para o Team Edit, que permite criar 23 equipes, editando até os uniformes.

Comandos

- X - Passe/Lançamento em bolas paradas
- ■ - Chute/Tomar bola
- ● - Corrida/Defender com goleiro
- ▲ - Carrinho

Códigos Táticos

- PASS - Toque de bola
- COUNTER - Contra-ataque
- ZONE - Marcação por zona
- MAN TO MAN - Marcação homem-a-homem

ACTUA SOCCER 2

Futebol, da Gremlin, 1 a 4 jogadores simultâneos, Memory Card, joystick analógico. Já nas prateleiras.

7,5 Gráficos meia-boca, som fraco e é tecnicamente fraco. Vale pela rapidez de jogo e pelo desafio.

TAMAGOTCHI NO PC

Colorido e sem a chatice dos chaveiros

É muito legal criar filhotes no computador com esta versão para PC. Isto mesmo! Os bichinhos espaciais agora ficam coloridos e o tempo de cuidados mudou. Você pode ligar seu PC de manhã, dar uma geral no seu Baby-Shi, mandá-lo para a creche por 72 horas e desligar o micro; ou seja, no dia seguinte ele ainda estará vivo. Se preferir, deixe-o como protetor, passeando pela tela. Ele é muito mais fácil de cuidar e não apita, como o chatíssimo chaveiro.

Configuração mínima: 486/66 MHz ou superior. W95, 8 MB de RAM, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som de 16 Bits e 15 Mb de HD (arquivo total).

Papai coruja: fotografe o seu bicho, imprima a foto e mande para os amigos

Exercite o seu bicho brincando. Aqui, acerte os ovos sem deixar cair a bolinha

Seu bicho está inquieto andando pela tela como este? Bote-o para dormir!

TAMAGOTCHI CD-ROM

Bicho virtual, da Tec Toy, 1 ou 2 jogadores (em rede). Já nas lojas.

9,0 Game inteligente, bonito e perfeito para quem curte os Tamagotchi. Muito bom!

BALLS OF STEEL

Pinball viciante e animalesco

A GT Interactive caprichou e este Balls of Steel traz cinco mesas animais de pinballs, forradas de jogadas especiais. A tela sobe e desce como se fossem os seus olhos num pinball real. É possível ver o desempenho de qualquer jogador no mundo e desafiá-lo via Internet, no www. worldscore. com. Um toque: balance sua mesa com Barra de Espaço, Z ou /.

Configuração mínima: Pentium 100 MHz, W95 com Direct X 3.0, 16 Mb de RAM, Placa de vídeo de 1 Mb VESA, CD-ROM 2X , 70 Mb de HD. Manual em português.

MESA FIRESTORM

MESA DARKSIDE

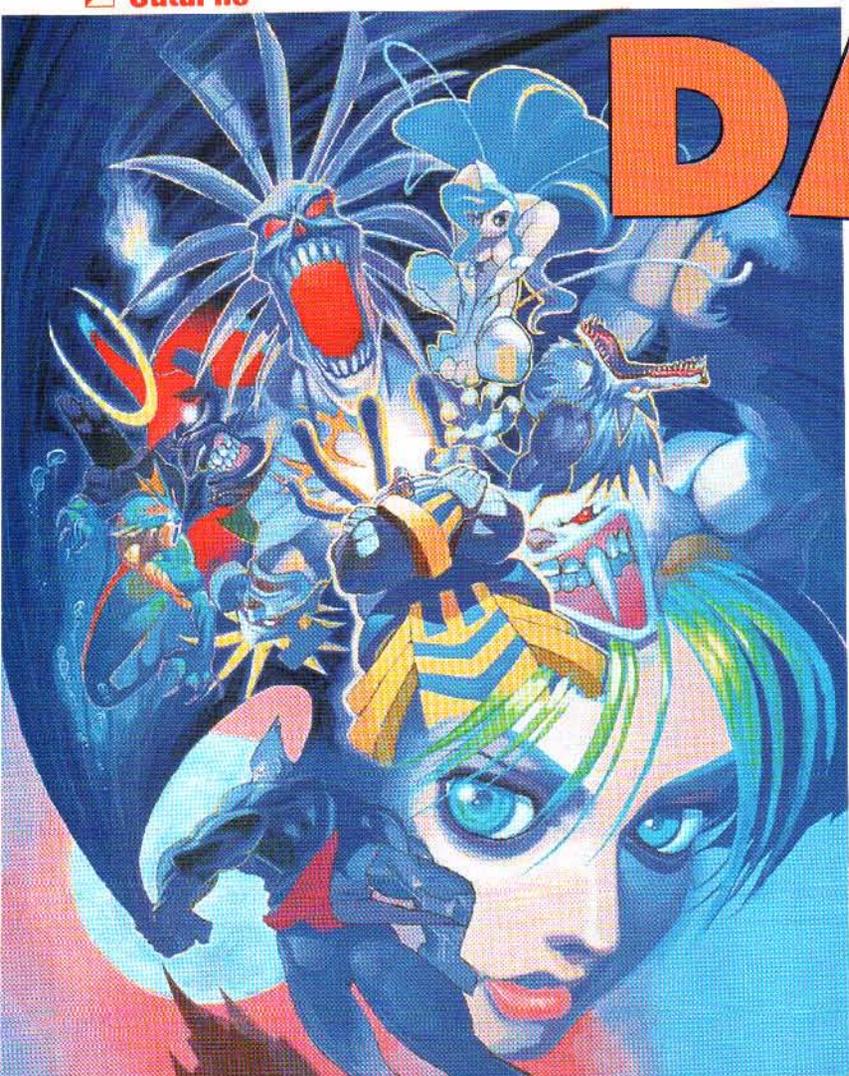
BALLS OF STEEL

Pinball, da GT Interactive, 1 jogador. Jogo em rede. Lançamento da Tec Toy.

8,5 Jogaço de Pinball, com gráficos chapantes, cinco mesas e ótimo desafio. Boa pedida enquanto o chefe não volta.

DARKS

Personagens secretos, novas opções e jogabilidade do além. Animal!

Por Antonio Saraiva

Cada personagem faz um estrago diferente com seu Dark Force (S+C). J. Talbain vira um multilobo

Bola dentríssimo! Vampire Savior (nome japonês de Darkstalkers 3) é muito bom; é um presentaço para os fãs de Morrigan e companhia. Como sempre, o cartucho de 4 Mb de memória RAM faz milagres e o Loading entre as lutas sumiu! O game tem gráficos, jogabilidade, inovações e diversão nota 10. Só ficou devendo no desafio e no som, apesar da ótima tecnologia QSound.

Brindes de Montão

O CD veio cheio de brindes: três personagens novos, três secretos e o EX-Options, uma opção fantástica, que permite ver os finais do jogo, escolher entre língua inglesa ou japonesa e os golpes especiais EX.

Alguns lutadores do jogo têm finais próprios e subchefes, como em Street Fighter Zero e se você vencer pelo menos três rivais e o inimigo final com os golpes EX específicos de cada lutador enfrenta Oboro Bishamon (tão difícil quanto o Devil Akuma).

Golpes Dark Force e ES

Além dos golpes EX, há o golpe Dark Force, que tem o mesmo comando para todos os lutadores e exige pelo menos um nível da barra de Super. Para acioná-lo basta apertar Soco + Chute da mesma força ou o botão L. Finalmente, detone com os novos especiais ES, que são variações mais fortes dos especiais do Arcade e pedem dois botões de soco ou de chute e também podem exigir tecos da sua barra de Super.

Experimente fazer o Especial (""'«» + Soco + Soco) com O. Bishamon para ver o estrago

Golpe EX de Albath contra Jedah. Use os golpes EX para conseguir enfrentar O. Bishamon

TALKERS 3 VAMPIRE SAVIOR

Bulleta é uma serial killer. Olha o que ela faz com o pobre J. Talbain

Donovam pede a ajuda dos deuses para acabar com Dimitri. Animal!

Huitzil incinera Q-Bee com seu Golpe ES, uma novidade da versão Saturno

Pyron está de volta e ateia fogo em todos os inimigos. Pobre gatinha!

Provoque o rival com o botão R e curta cenas divertidas, como esta de Lilith

Dimitri usa seu poder maquiavélico para drenar o sangue dos oponentes

Jedan leva Monagan para as profundezas do inferno com seu golpe especial

Use o Dark Force de Lord Raptor e curta o massacre daa serra elétrica

VEJA TRUQUES DO GAME NA SEÇÃO DICAS DESTA EDIÇÃO

QUEM SÃO ELES

Os Novos - Vieram de jogos anteriores e não estavam no Arcade : Donovan (que vem com sua protegida Anita), o robô Phobos (Huizil na versão em inglês) e Pyron, o alienígena.

Os secretos - Oboro Bishamon (a versão humana de Bishamon), Shadow (uma sombra que domina os corpos dos lutadores) e Dark Gallon, versão maligna de Gallon.

VAMPIRE SAVIOR

Darkstalkers 3

Saturno, Luta, da Sega, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Já nas prateleiras.

9,0 Animal! Só a jogabilidade já vale o game. Perdeu um pouco no desafio, que é muito baba!

PLAYSTATION

Speed Racer

Pegue o carro do Corredor X

Selecionar todos os carros - Na tela de seleção de carros aperte os botões R1 + R2 + L1 + L2 + Select + ▲ + ↓ várias vezes. Depois aperte ← ou → e selecione qualquer carango. Dá para pilotar até a banheira amarela do Corredor X.

Escolha o horário da corrida - Corra no horário que quiser com esse truque da hora. É só escolher:

Correr à noite - Segure R1 + R2 e aperte Start.

Correr durante o dia - Segure L1 + L2 e aperte Start.

Correr à tarde - Segure R1 + R2 + L1 + L2 e aperte Start.

Time trial - Segure Select e aperte Start para fazer apenas uma tomada de tempo.

Novas visões - Pause o jogo e faça a seqüência: →(5x), ←(5x). Você ganhará duas novas visões, inclusive a aérea.

PLAYSTATION

NBA Shoot Out '98

Crie seu próprio Michael Jordan - Já que Jordan, o maioral do basquete, não está disponível no jogo, demos um jeitinho para você criar o seu próprio. É só seguir os toques abaixo:

01 - Entre em Roster, depois em Create Player.
02 - Em First Name coloque NOTHING CAN.
03 - Em Last Name coloque SAVE.
04 - Em College coloque YOU.
05 - Em Position coloque Shooting Guard # 23.
06 - Em Height coloque 6'6.
07 - Em Weight coloque 217.
08 - Escolha a opção Dark.
09 - Em Hair Style coloque em Bald.
10 - Escolha No Facial Hair.
11 - Aperte ■ e veja que este jogador tem seus atributos todos com 99. Volte para First Name e coloque Michael. Em Last Name ponha Jordan e em College use UNC '85.
12 - Aperte ● para criar este jogador, use ▲ para sair, entre em Sing Free Agent, selecione o Chicago Bulls e troque o jogador sem foto por aquele que você acabou de criar. Agora você está com um timaço dos infernos e ainda tem Michael Jordan. É só sair encestando todas!

NINTENDO 64

Snowboard Kids

QUENTE!

Todas as pranchas, personagem secreto e troféu de ouro em todas as pistas - Para conseguir tudo isso faça esta seqüência na tela do título: ↓, ↑ no stick analógico, ↓, ↑ no D-Pad (direcional), C↓, C↑, L, R, Z, ← no D-Pad, C→, ↑ no stick analógico, B, → no D-Pad, C←, Start. Você vai ouvir Nancy dar um gritinho. Comece um jogo normalmente e confira todas as dicas. O personagem secreto é o Ninja Sinobin.

Largada turbinada - Imediatamente após o locutor anunciar Ready, segure o botão A (salto) e solte-o assim que a palavra Go sumir (no exato momento em que a corrida começar).

DICAS

NINTENDO 64

NHL Breakaway '98

Pontos extras - Entre em Season e na tela de Season Menu faça a seqüência: C←, C←, C→, C→, C←, C←, C→, C→, R. Agora os pontos de bônus da partida vão aumentando sem parar. Você pode repetir a dica quantas vezes quiser. Moleza máxima!

Visualizar o jogador - Entre em Roster e depois em Create Player. Agora é só usar os botões C para visualizar o jogador por todos os ângulos.

Superjogador - Entre em Roster, depois em Create Player. Escolha qualquer Slot vazio e em First Name coloque Jim. Em Last name, ponha Jung e pronto. Você está com um megajogador para sair detonando!

Sumir com o goleiro rival - Este truque é até covardia. Você vai tirar aquele goleiro chato que fica impedindo você de marcar gols! Faça assim: pause o jogo, entre em Game Options, depois em Controller Setup e assuma o comando da equipe adversária. Entre em Team Options e selecione Pull Goalie. Está feito! É só dar adeus ao mala do goleiro adversário. Agora entre novamente em Controller Setup e volte a comandar o seu time. É só balançar a rede quantas vezes quiser!

PLAYSTATION

The Lost World: Jurassic Park 2

Personagem flutuante - Em qualquer momento do jogo, segure L1 + ↑ e fique apertando X + ■ até que seu personagem comece a flutuar. Isso vai facilitar muito sua vida, mas só funciona com os humanos Hunter ou Prey.

Fases, filmes e fotos - Repetimos esta dica apenas para que você possa acessar a tela para a curtir a dica seguinte. Entre com esta Password três vezes seguidas: ■ X ● ▲ ▲ X ■ ● ▲ ● X ■. Você irá direto para uma tela onde é possível selecionar um monte de coisas legais, como as fases, todas as galerias de fotos e também os filmes do jogo.

Filme secreto com Jeff Goldblum - Na tela acessada com a dica anterior (com a palavra Movies), leve o cursor até o item Credits, dê mais um toque para baixo e aperte X. Surgirá uma imagem secreta em vídeo com o ator Jeff Goldblum (o doutor Ian Malcolm de Jurassic Park e O Mundo Perdido). É uma cena totalmente inédita que não passou nem no cinema.

NINTENDO 64

DICA DO LEITOR

MK Mythologies: Sub-Zero

Invencibilidade - Dica animalesca para os fãs do Sub-Zero. Entre com a Password TDFCLT, coloque em Exit e aperte o botão A. Agora comece um novo jogo ou coloque a sua Password e continue de onde parou, só que totalmente invencível. Só vale para o Nintendo 64. Dica enviada pelo leitor Robson Tadeu Moreira, via Internet.

PLAYSTATION

WCW Nitro

Modo cabeça-gigante - Na tela de seleção de personagens faça L1(7x), L2 + Select. Você ouvirá um som. Agora, durante a luta, quanto mais porrada um jogador levar, mais sua cabeça vai crescer. Bem que podia explodir!

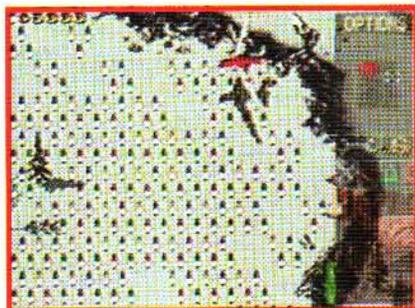
Dança YMCA - Seus jogadores vão dançar como os do grupo Village People. Na tela de Options faça a seqüência: L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, Select. Você vai habilitar mais rings. Escolha o Disco-ring, durante a luta, aperte L2 e os lutadores farão a famosa coreografia.

Vitória fácil - Para ganhar a luta com facilidade, jogue o rival para fora do ring e fique apertando L2 até a contagem final se esgotar.

DICAS

PLAYSTATION

Command And Conquer: Red Alert

Cheat Mode - Durante o jogo aperte ▲ para acessar o menu e aperte ● para fazer o código do truque que quiser.
Vitória instantânea - X ■ ■ ● ▲ ●
Ataque nuclear - ● X ● ▲ ■ ▲
Arma Parabomb - ■ X ● ● X ▲
Dinheiro - ■ ■ ● X ▲ ●

Transformar Ore em pessoa (Não funciona no modo Multiplayer após a construção de refinarias) - X ● ▲ ▲ ● X

Arma Chronoshift - ▲ ● ● ■ ■ X
Mapa - ● ▲ ● X ▲ ■

SATURNO

Darkstalkers 3 - Vampire Savior

Energia total - Complete o jogo em qualquer nível de dificuldade sem usar nenhum Continue. Segure L + R + Start e entre no menu. Agora você tem a opção de jogar com textos em inglês colocar a barra de energia no talo.

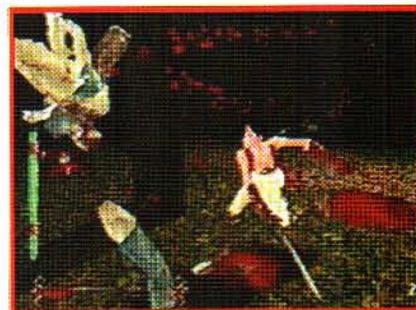
Jogue com o lutador derrotado - Vá ao ícone Random Select e aperte L + R quatro vezes. Segure L + R e aperte os 3 botões de soco. O Soul Stealer aparecerá atrás do personagem para confirmar a dica. Entre numa luta e ganhe. O Soul Stealer fará você jogar o próximo combate com o lutador derrotado.
Mudar a cor das roupas - Escolha um lutador e aperte todos os botões de soco e de chute para alterar as cores.

NINTENDO 64

Bio Freaks

Nova visão das lutas - Segure L e aperte Start durante o jogo. Aí, segure ↓ e pressione Start novamente para surgir a nova visão.

PLAYSTATION

Nightmare Creatures

Abra o Cheat Mode - Para acessar as opções secretas primeiro entre com esta Password: ←, ↑, X,■, ↓, ▲, ■, ↓. A tela surge quando você inicia um novo jogo.
Monstros miniatura - Na tela de título faça a seqüência: L2, L2, R1, R1, L1, R2, Select. Um som vai confirmar a dica e surgirá a opção Reduce no Cheat Mode. Coloque em On e divirta-se esmagando os bichos.
Fatiar os inimigos - Na tela do título faça a seqüência: L1, R1, L2, R2, Select. Um som vai confirmar a dica e você encontrará a opção Cut Body. Selecione On e pique os adversários.

DICAS

PLAYSTATION

QUENTE!

Warhammer: Dark Omen

Seleção de capítulos - Entre em Options e faça a seqüência: R2, R1, L2, R2, R1, R2, vai aparecer Chapter 1. Aperte X, faça a seqüência novamente para acessar os outros capítulos. Quando quiser acessar o capítulo é só sair e começar um jogo normalmente.

Pule batalhas, dinheiro extra e sinta o toque da morte - As seqüências abaixo devem ser executadas na tela que antecede uma batalha. Nela estará escrito Deploy Unit na parte inferior do vídeo.

Pular a batalha - Aperte Select, R1, R1, L2, L2, R1, R2 e você receberá a mensagem de vencedor da batalha sem suar.

Grana extra - Aperte Select, R1, L1, R1, L2, R1, R2 e você descola 2000 gc a mais no caixa. Dica animalesca, não?

Toque da morte - Aperte Select, R1, L1, R2, R2, R1, R1. Durante a batalha coloque o cursor sobre a bandeira inimiga e aperte X, X. Os inimigos cairão mortos como moscas. Só um aviso de amigo: isso também acontece com o seu exército.

Recuperação rápida - Aperte Select, R2, R1, R2, R1, L2, R1. Agora seu exército terá uma recuperação de ataque mais rápida.

Soldados com cabecinha - Aperte Select, L2 (4x), R1, R2 e os soldados ficarão com cabeças pequenas.

Controlar o exército inimigo - Aperte Select, L2, L2, R2, L2, R1, R1. Durante a batalha coloque o cursor sobre a bandeira do inimigo e você terá algum controle sobre ele. Dá, por exemplo, para mudar a sua formação de ataque.

Ver os filmes do jogo - Na tela de menu principal faça uma das seqüências para ver as animações:

The Black Grail - ←, L1, ●, L2, ▲, R2.
Carnstein and Jewel - R1, ▲, R2, R2, ■, R1.
The Hand of Nagash - R2, ←, R2, ↑, ↓, ←.
Victory - L2, →, ■, →, R1, R2.
Long March - R1, L2, ▲, ■, ←, R2.
Ver os créditos - ←, →, ■, →, R1, R2.

DICAS

Game Shark

A caixa da versão Saturno e o Acessório do Playstation

A partir desta edição, Ação Games trará um espaço fixo na seção Dicas com códigos para os acessórios Game Shark, que estão sendo cada vez mais usados pelos jogadores. São três acessórios específicos, para Playstation, Saturno e Nintendo 64. Os oficiais custam caro (entre R$70,00 e R$90,00), mas os modelos europeus – chamados Action Replay – custam por volta de R$40,00 e fazem funcionar os mesmos códigos.

Atenção: os códigos que damos são fornecidos e testados pelo fabricante e valem para as versões norte-americanas dos jogos; ou seja, não valem para os japoneses. Quem tiver acesso à Internet pode pegar diretamente esses códigos no endereço www.gameshark. com.

Usar o GameShark não é muito fácil e se você quiser entrar nessa é melhor conseguir orientação de alguém que já usa. Em breve, pretendemos fazer uma matéria mostrando como usar.

PLAYSTATION

Blasto

Energia infinita - d000e22a00ff
Energia infinita - 801f04d41770
Tiro cheio - d000e22a00ff
Tiro cheio - 800cd4340002

Diablo

Grana infinita:
d00047ac0000
800d9388ffff
d00047ac0000
8007014c0000
d00047ac0000
800701500000

Judge Dredd

Energia infinita P1 - 800da99203e8
Energia infinita P2 - 800da9da03e8

Theme Hospital

Dinheiro infinito - 8013b33a0200

Rampage World Tour

Energia infinita para:
George - 800d67860063
Lizzy - 800d69520063
Ralph - 800d6b1e0063

Crash Bandicoot 2

Todos os cristais - 8006cda4ffff
100 vidas - 8006cbd06400
Todas as gemas - 8006cc28ffff

Tekken 3

Energia infinita P1 - 800a961e0082
Energia infinita P2 - 800aaeaa0082

NINTENDO 64

Fifa Soccer: Road To The World Cup 98

Time da casa com 9 gols - 8001190470009
Time visitante com 9 gols - 801190430009
Time da casa não marca gols - 801190470000
Time visitante não marca gols - 800190430000

Mario Kart 64

Não marcar voltas na corrida - 811643900000
Não marcar voltas na corrida - 811643920002

Mortal Kombat Trilogy

Energia infinita
Para o jogador 1 - 8016984d00a6
Para o jogador 2 - 80169b2100a6

Mario World 64

Seleção de fases - a032d58c0001
Energia e fôlego infinitos - 8133b21e08ff

SATURNO

Croc

Vidas infinitas - 16052e460006
Cristais infinitos - 16052e3e0063
Código Mestre - f6000914c305
Código Mestre - b60028000000

Mortal Kombat Trilogy

Energia infinita jogador 1 - 16083ed400a6

Mortal Kombat 3

Energia infinita
Jogador 1 - 160d19fc00a6
Jogador 2 - 160d20d800a6

Sonic R

Código Mestre - f6000914c305
b60028000000
99 moedas - 1600b3f00063

Sonic Jam

99 moedas - 1600ffe200063

Sonic 3D Blast

Vidas infnitas - 16097c2E0009

Road Rash

Moto Stiletto - 160740740709
Dinheiro infinito - 1607407effff

Ou você come Neston, ou reza pra não errar.
Nestlé
NESTON
Mil maneiras de ser saudável.
Flocos de Cereais
Trigo · Cevada · Aveia
NESTON. MIL MANEIRAS DE SER SAUDÁVEL.